
FRONTLINE
Ausgabe 06 / 08
1108FL06
Mit Erfolg durch die
Szenarien
Erobere das
Phönix-Tor
Erlebnisbericht
Helmgart
Pimp my WAR
AddOn`s im Test
Interview mit
CM „Jamil“
© fl-gaming.eu
2 95

FRONTLINE ONE STEP BEHIND

Zeit des Wandels

Mit dem Release von Warhammer Online: Age of Reckoning hat sich einiges bei FrontLINE verändert. Denn es kam wie es kommen musste, wir haben unsere Projekte unter einem Label vereint und „FL-Gaming" war geboren.

Aber fangen wir doch ganz am Anfang an, schon vor mehreren Monaten entschlossen wir uns mit der Website von „FrontLINE" auf einen neuen, leistungsstärkeren Server umzuziehen, da der Traffic den Ihr erzeugt habt immer weiter anstieg und so langsam die Grenzen erreicht hatte. Natürlich sollte auch die Website der Gilde „Lords of Destruction", zu der ja ein großer Teil unseres Teams gehört, mit ziehen. Die logische Schlussfolgerung war natürlich einfach alles was wir haben zusammen in einen Topf zu werfen und kräftig zu schütteln. Daraus entstanden ist dann ein großes Portal, das für all unsere zukünftigen Ideen den notwendigen Platz zur Verfügung stellt, „FL-Gaming" hat das Tageslicht erblickt.

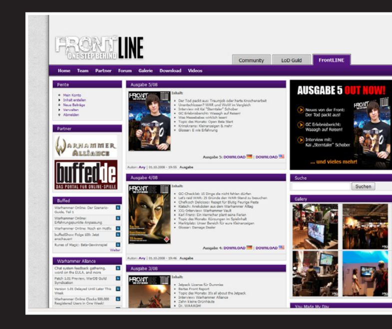
Aller Anfang ist schwer und somit gibt es leider noch den einen oder anderen Fehler der noch darauf wartet behoben zu werden, aber im großen und ganzen sind die Probleme eher gering. Natürlich arbeitet unser Techniker, dem ein Lob für seine Arbeit gebührt, bereits daran und auch einige Neuerungen werden mit der Zeit erwartet, aber wir wollen euch noch nicht zu viel verraten, lasst euch überraschen.

Einige Neuerungen der Website stehen bereits zur Verfügung und sind es wert hier erwähnt zu werden. Ganz oben auf dieser Liste steht der Login, ein Login für alles, egal was ihr vorhabt ihr braucht euch nur einloggen und könnt loslegen. Gebt euren Kommentar zu einer News ab, nehmt an den Diskussionen im Forum teil und postet euer Feedback und Vorschläge, oder erstellt euren eigenen Blog auf „FL-Gaming".

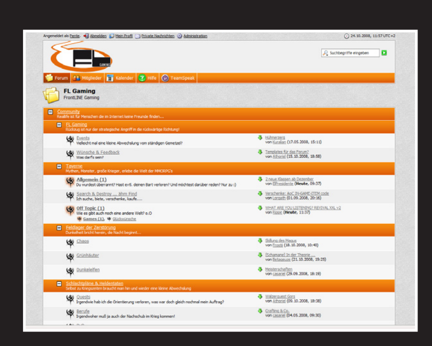
Wie ihr an dieser Ausgabe bereits erkennen könnt, ist auch das FrontLINE Magazin von unserem kleinen Wandel nicht verschont geblieben. Wir heißen Thomas alias „Kons" als Neuzugang in unserem Layout Team herzlich willkommen und freuen uns sehr über das neue Design, das unsere zwei Grafiker zusammen auf die Beine gestellt haben. Ansonsten bleibt nur noch zu erwähnen das uns leidenschaftlichen Zockern das Release von Warhammer Online einen kleinen Strich durch die Rechnung gemacht hat, sodass wir uns ein wenig später als geplant zurück melden, aber dafür steckt umso mehr Arbeit in dieser Ausgabe und nun wünschen wir euch viel Spaß beim lesen.



Unsere Communityseite umfasst nun alle Informationen rund um die Gilde Lords of Destruction und das FrontLINE Magazin



Natürlich findet ihr weiterhin alle Informationen der alten FrontLINE Homepage auch auf unserer neuen bunten Seite



Im Forum von Fl-Gaming könnt ihr uns euer Feedback zu FrontLINE mitteilen dafür gibt es nun einen eigenen Bereich

Inhalt







Newsflash

Titelthema

Special

Tabletop

Guides & Tips

Community

Funstuff

Rubriken

06/08
FRONTLINE
ONE STEP BEHIND

Attentat auf den Herzog von Hasen vereitelt



In letzter Sekunde war es der ehrenhaften Leibgarde des Herzogs von Hasen gelungen, sich aufopferungsvoll zwischen Ihren Herrscher und den Blutrünstigen Klauen seines Attentäters zu hoppeln. Diese Heldenhafte Tat verschafte dem Herzog die benötigte Zeit, um sich mit der „Katapult Air One" in Sicherheit zu bringen. Die Gründe für dieses grausame Attentat scheinen offensichtlich zu sein, der Fall des Hasen Imperiums und die angestrebte Herrschaft der Brumbären. Derzeit befindet sich der gesamte Bau immer noch in Alarmstufe Orange, aber der Herzog erholt sich derzeit bereits bei einer Karotensaftinfusion von diesem Schock und wir können schon sehr bald mit seiner Rückkehr rechnen. Der Attentäter verweilt während dessen bis auf weiteres hinter schwedischen Gardinen und schweigt.

Auch CM‘s leveln!

Mitte Oktober war es dann endlich soweit, unser allseits geliebter Community Manager Kai „Sterntaler" Schober hat nach über 6 Jahren sein wohlverdientes Level Up erreicht. Als neuer „Head of Community Management" bleibt er zwar auch weiterhin in seiner Tätigkeit als Community Manager aktiv, aber ist unter anderem nun auch für die Koordinierung der anderen CM's zuständig.

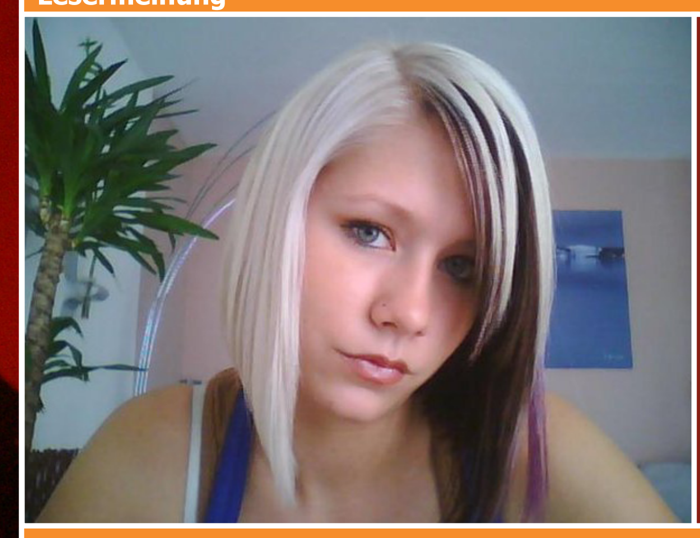
Auf jeden Fall ist er jetzt endlich einen Schritt weiter auf seinem Weg zur Weltherrschaft und wir von FrontLINE gratulieren natürlich recht Herzlich zu dieser Beförderung und wünschen Sterntaler in seiner neuen Position auch weiterhin alles Gute und viel Erfolg.

Ob es in Verbindung mit der Beförderung auch einen neuen Parkplatz am Firmensitz in Dublin gab, oder aber wenigstens ein neues fünf Sterne Büro konnten wir in der Kürze der Zeit leider nicht in Erfahrung bringen, aber wir bleiben natürlich definitiv am Ball!



Was will Sterntaler uns mit diesem zufriedenem Gesichtsausdruck wohl sagen?

Lesermeinung

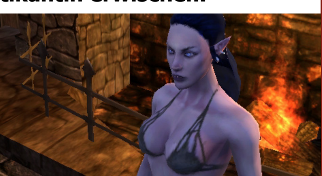


„Auf FrontLINE bin ich durch Pente gestoßen mit dem ich bereits seit mehreren Jahren befreundet bin. Es ist unglaublich wieviel Engagement und Arbeit die Jungs an den Tag legen um das Magazin mit Leben zu füllen.
Mir gefällt die Mischung von Satire, Ironie und ernsthafter Berichterstattung das FrontLINE deutlich von anderen Magazinen und Fanprojekten abhebt. Das Magazin hat sich sowohl textlich als auch grafisch stetig weiterentwickelt und es zu einem echten Hingucker gemacht. Ich wünsch den Jungs weiterhin viel Erfolg und vor allem Spaß mit ihrem Projekt."

Domi (20)

Skandal am Hofe!

Imperator lässt sich mit Praktikantin erwischen!



Nach unbestätigten Meldungen wurde der (ehrenwerte) gegenwärtige Imperator Karl Franz mit einer seiner Praktikantinnen beim Dosenwerfen erwischt! Die Bevölkerung Altdorfs ist empört. Dies liegt weniger daran, dass die beiden unbekleidet waren , da sie Strip-Dosenwerfen spielten sondern an dem Fakt, dass die Dame Dunkelelfe ist.

Top



Mit dem SecuRom+DRM Kopierschutz kommt bei „Red Alert 3" zum ersten mal auch ein Vorteil für die ehrlichen Käufer mit sich. Zum Spielen ist es nicht erforderlich die DVD einzulegen.

Dank der höheren Serverkapazitäten gibt es zur Zeit keine Warteschlangen mehr.

Kaum ist das erste Live Event, die Hexennacht, vorbei, bereitet sich mit „Eisen und Stahl" (orig. Name „Heavy Metal") schon das nächste auf seinen großen Auftritt vor.

Entwickler die sich das Feedback ihrer Kunden zu Herzen nehmen und die ständig mit Patches und Verbesserungen bereitstehen sind nicht selbstverständlich. Ziemlich vorbildlich von Mythic & GOA. Immer weiter so. Ran an die Bugs!

Flop



Schlechte Verlierer haben in einem RvR MMORPG nichts zu suchen, das schlagartige Verlassen von Szenarien ist alles andere als die feine Englische Art. Es herrscht Krieg und man sollte soviel Ehre und Anstand beherrschen, eine Niederlage ein zu gestehen. Feiglinge kann im Krieg niemand gebrauchen.

Mit falschen Erwartungen in ein Spiel einsteigen und anschließend den anderen Spielern die Stimmung vermiesen. Bevor man ein neues Spiel anfängt sollte der eine oder andere sich wohl besser erstmal fragen, ob das Genre auch etwas für ihn oder sie ist. Und wenn nicht, dann lässt man halt die Finger von der Spielpackung.

„Suchtfaktor" ist kein Grund zum Spielen. Es sollte um den Spaß an der Sache gehen und nicht um den Zwang dabei sein zu müssen.

WOTLK comes WAR goes, OMG



Sind das vielleicht die letzten Überlebenden in der weiten Welt von Warhammer?

Das Release von WOTLK liegt unmittelbar hinter uns und die Auswirkungen sind unübersehbar. Auf den Servern von WAR herrscht gähnende Leere, man sucht Tage lang vergeblich nach einem Gegner in den offenen RvR Gebieten und Szenarien kennt man nur aus den Mythen und Sagen der alt Eingesessenen. Aber was konnte man auch von einem Spiel erwarten das auf sämtliches Suchtpotential verzichtet und viel zu viel von dem was noch keiner kennt anbietet. Abwechslung ist nun mal kein Grund jemanden zum erneuten einloggen zu bewegen, deshalb greift man doch lieber auf alt bekanntes und bewährtes zurück. Mehr von demselben was jeder kennt, man nicht mehr haben möchte, aber trotzdem dankend annimmt, ist der Weg zum Ziel. Überraschungen sind nur Dinge die man vorher nicht kannte und somit auch nicht kennen lernen möchte. Aber wer braucht schon Glücksgefühle, wenn man all seine Befriedigung in einer Farbe wieder findet. Bei so etwas perfektem kann man dann über die kleinen Unzulänglichkeiten auch mal hinwegsehen, seine Definition eines wahren Heldens neu zu bestimmen ist dabei wohl die geringste Kleinigkeit. Alles aufzugeben hingegen ist schon eine andere Erfahrung, die die volle Hingabe benötigt, um zu verschleiern das man ein Déjà-vu erfährt welches einem dasselbe Ziel nur unter einem neuen Namen offenbart.



Interview mit Hadi „Jamil“ Al-Begami

Das Team von FrontLINE im Gespräch mit dem zweiten deutschen Community-Manager von Warhammer Online

FrontLINE: Jamil, wie bist du zu deinem Nicknamen gekommen und wer verbirgt sich dahinter?
Jamil: Zu dem Nicknamen gekommen bin ich sehr einfach: In meiner Familie gab es sehr viele (exotische) Haustiere, von denen irgendwie jedes Dritte den Namen Jamil trug – das war einfach eine Eingebung. Abgesehen davon dachte ich mir, dass es sicher nett ist, wenn einen Abertausende Spieler täglich unwissentlich „Hübscher“ nennen.
Hinter dem Nicknamen steckt Hadi Al-Begami, ein für die Branche wohl recht junger halb Münchner, halb Saudi-Araber, der an der Uni keine Freude finden konnte und irgendwann beschlossen hat, das Hobby zum Beruf zu machen.

Steckbrief



Name:	Hadi Al-Begami
Alter:	21
Website:	Streng geheim
Lieblingsspeise:	Leberkassemmel
Lieblingsgetränk:	Paulaner Spezi
Lieblingsserie:	Scrubs!
Lieblingsbuch:	Life, the Universe and Everything
Lieblingsband:	Electric Six

FrontLINE: Du bist jetzt der neue CM an der Seite von Kai „Sterntaler“ Schober, vorher warst du ja bereits ein Jahr CM bei GOA.com, wie kam es zu dem Wechsel?
Jamil: Ich denke, dass für mich schon zu Beginn meiner „Karriere“ klar war, dass ich in irgendeiner Form an WAR teilhaben will – schon bevor das Thema GOA zur Debatte stand habe ich am geschlossenen US Test teilgenommen und war hin und weg vom Spiel. Als sich dann letztendlich die Gelegenheit geboten hat, zusammen mit Kai die deutsche Community zu betreuen war für mich nicht mehr die Frage „ob“ sondern „wann“.

FrontLINE: Und gab es noch weitere Kandidaten für diese Position, gegen die du dich durchsetzen musstest?
Jamil: Mitbewerber gab es, wie zu erwarten, selbstverständlich – doch mit ein wenig Glück und langjähriger Erfahrung in diversen Nahkampftechniken konnte ich mich letztendlich durchsetzen.

FrontLINE: Wie sieht dein Aufgabenbereich aus und wie arrangierst du dich mit Sterntaler?
Jamil: Im Grunde genommen teilen wir uns die Arbeit – oftmals wird spontan entschieden, wer was macht, denn gerade in unserem Job ist Flexibilität wichtig. Das heißt, dass wir keine Absprachen treffen, die besagen, dass z.B. Kai News schreibt, während ich für die Foren zuständig bin oder umgekehrt.

FrontLINE: Erzähl uns doch mal wie ein typischer Tag bei dir abläuft.
Jamil: ...und am Anfang war der Kaffee! Nein, im Ernst: Wie bereits oben erwähnt muss man als Community Manager sehr flexibel sein, was im Endeffekt bedeutet, dass es einen „typischen“ Tag nicht gibt, insbesondere in der hektischen Zeit rund um den Release. Was aber auf jeden Fall zum Alltagsprogramm gehört sind natürlich News und Foren; abgesehen davon kommt es immer ganz darauf an, was denn gerade so ansteht.

FrontLINE: Was würdest du sagen ist dein liebstes Hobby außerhalb von Warhammer und deiner Arbeit?
Jamil: Das ist immer so eine Frage – einige von euch wissen ja mittlerweile, dass ich passionierter Live-Rollenspieler bin, aber dazu komme ich in den letzten Monaten leider nicht mehr annähernd so oft, wie ich gerne wollte. Aber ich muss sagen, dass Dublins Pub-Kultur definitiv eine gute Alternative ist.

FrontLINE: Stellen wir uns mal vor wir wären in Dublin und du bist unser Reiseführer, was muss man unbedingt gesehen und erlebt haben bevor man wieder nach Hause fliegt?
Jamil: Definitiv Temple Bar, bei der Menge an Verrückten, die dort durch die Straße geistern könnte man fast meinen, dass Dublin nur von MMO-Spielern bevölkert wird (lacht). Auf der anderen Seite ist ein Besuch nach Howth ein Garant dafür, dass ihr wiederkehrt – ein Blick auf diese Steilklippen, vielleicht ein paar Robben sichten und schon sind die teuren Preise Dublins vergessen.

FrontLINE: Was ist das schönste an deinem Beruf?
Jamil: Ganz klar: Die Nähe zu den Spielern, insbesondere auf Messen und dergleichen. Es ist einfach ein tolles Gefühl, zu wissen, dass man aktiv an etwas teilhat, was so vielen Leuten Freude bereitet – und wenn man diesen Leuten tatsächlich begegnet und sieht, wie begeistert sie davon sind, dann gibt einem das die Motivation, bei Pizza und Cola bis spät in die Nacht im Büro zu sitzen, weil die Server vielleicht mal nicht so tun, wie sie sollen.

> „Man könnte fast meinen, dass Dublin nur von MMO-Spielern bevölkert wird.“

FrontLINE: Gibt es auch etwas was du nicht so toll findest?
Jamil: Ich denke, die größte Schwierigkeit, die ich habe, lässt sich dadurch erklären, dass ich im Herzen einfach ein Zocker bin und als solcher natürlich am Spiel hänge – das bedeutet auch, dass ich meine Favoriten habe, was Klassen angeht. Man muss sich als Community Manager immer im Hinterkopf behalten, dass absolute Objektivität notwendig ist, was aber insbesondere deswegen interessant ist, weil man, wenn man das Spiel privat spielt, weitaus verständnisvoller ist und nicht bei jedem wipe über die „Drecks uber XY!!!!!“ herzieht.



Neben seiner Arbeit als Community-Manager und dem Leveln seines privaten Warhammer Online Charakters bleibt Jamil leider nur noch wenig Zeit für sein leidenschaftliches Hobby: Live-Rollenspiel.

FrontLINE: In manchen Foren findet man eine wiederkehrende Aussage, die besagt das Warhammer doch nur ein Lückenfüller bis zum Release von WoW: Wrath of the Lich King sei. Die Gründe für solch eine Behauptung lassen wir mal dahin gestellt, aber was würdest du sagen sind die Top Argumente dafür, dass Warhammer kein kurzfristiger Lückenfüller sein wird?
Jamil: Ich finde solche Diskussionen immer ein wenig müßig – beide Spiele haben ihre Existenzberechtigung und wenn ich für jedes Mal, bei dem es hieß „AB wird der XY-Killer!“ einen Euro gekriegt hätte, dann könnte ich mich in der Karibik niederlassen. Zumal es bei einem derart komplexen Spiel, das gerade durch die RvR-Kampagne enorm an Tiefe gewinnt eine derartige Einschätzung sehr verfrüht ist. Jedem das Seine, bei Filmen sagt doch auch niemand „Batman ist Dreck, weil ich lieber Superman mag!“.

FrontLINE: Als CM hast du ja sehr viel Kontakt zu den Spielern, was ist der beste Spruch den du jemals unter einem Post oder einer E-Mail gelesen hast?
Jamil: Leider habe ich die PN nicht mehr bei der Hand, aber mich hat mal ein Spieler gefragt, ob ich ihm bei seinem Problem mit Steam helfen kann – mit der Bemerkung dass er „zwar weiß, dass GOA damit nichts zu tun hat, aber ihr kennt euch in der Spielebranche doch bestimmt“.

FrontLINE: Was war deine einschneidenste Erfahrung, die du beim Spielen von Warhammer gemacht hast?
Jamil: Mein erster Raid, als die Keeps endlich implementiert waren – als jahrelanger DAoC-Fan kam da ein Gefühl auf, das man nicht in Worte fassen kann. Es hat sich einfach „richtig“ angefühlt, weil ich nicht leuchtendes Objekt X zu Altar Y getragen und dafür Punkte bekommen, sondern erst das ein oder andere Tor eingetreten und dann die Bewohner der Burg so lange verdroschen habe, bis es hieß „Gratulation, die Burg gehört euch!“ – das ist der Inbegriff von PvP für mich.

FrontLINE: Ingame Events wie z.B. der Hühner-Kampf auf dem Server Helmgart zeigen, dass viele Spieler unglaublich kreativ sind. Gibt es bereits Dinge die du besonders gut findest oder die dich auch mal verblüffen?
Jamil: Oh, ich habe mit einem mei-

ner spanischen Kollegen schon gewettet, wann es zum ersten Hühner-Raid kommen wird – solche Aktionen sind es, die eine Community zusammenschweißen. Doch auch Aktionen wie das UCP sind wirklich beeindruckend – generell finde ich es eine klasse Idee, wenn Leute die Organisation in die Hand nehmen und ihr eigenes Ding auf die Beine stellen.

> „Ich habe mit einem meiner spanischen Kollegen schon gewettet, wann es zum ersten Hühner-Raid kommen wird.“

FrontLINE: Wie wird es mit dem Newsletter weitergehen, werdet ihr auch weiterhin jeden Monat einen versenden? Wenn ja, was für ein Inhalt kann man erwarten?
Jamil: Ja, wir werden auch weiterhin unseren Newsletter verschicken – und nun, da der Release hinter uns liegt könnt ihr euch auch auf mehr Community-orientierte Themen freuen!

FrontLINE: Für die Spieler verlief das Release relativ Problemlos, wie sah es hinter der Kulisse aus? Gab es einen Moment wo ihr regelrecht den Atem anhalten musstet?
Jamil: Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, dass das nicht der Fall war – es war definitiv eine hektische Zeit für uns alle, denn auch die besten Notfallpläne können in solchen Situationen versagen. Für mich persönlich war es natürlich eine ganz besondere Situation, wo ich doch erst kurz vor Ende der Closed Beta zum WAR Team gestoßen bin und somit die ersten Wochen den „Ausnahmezustand“ als meine erste Erfahrung mitgenommen habe.

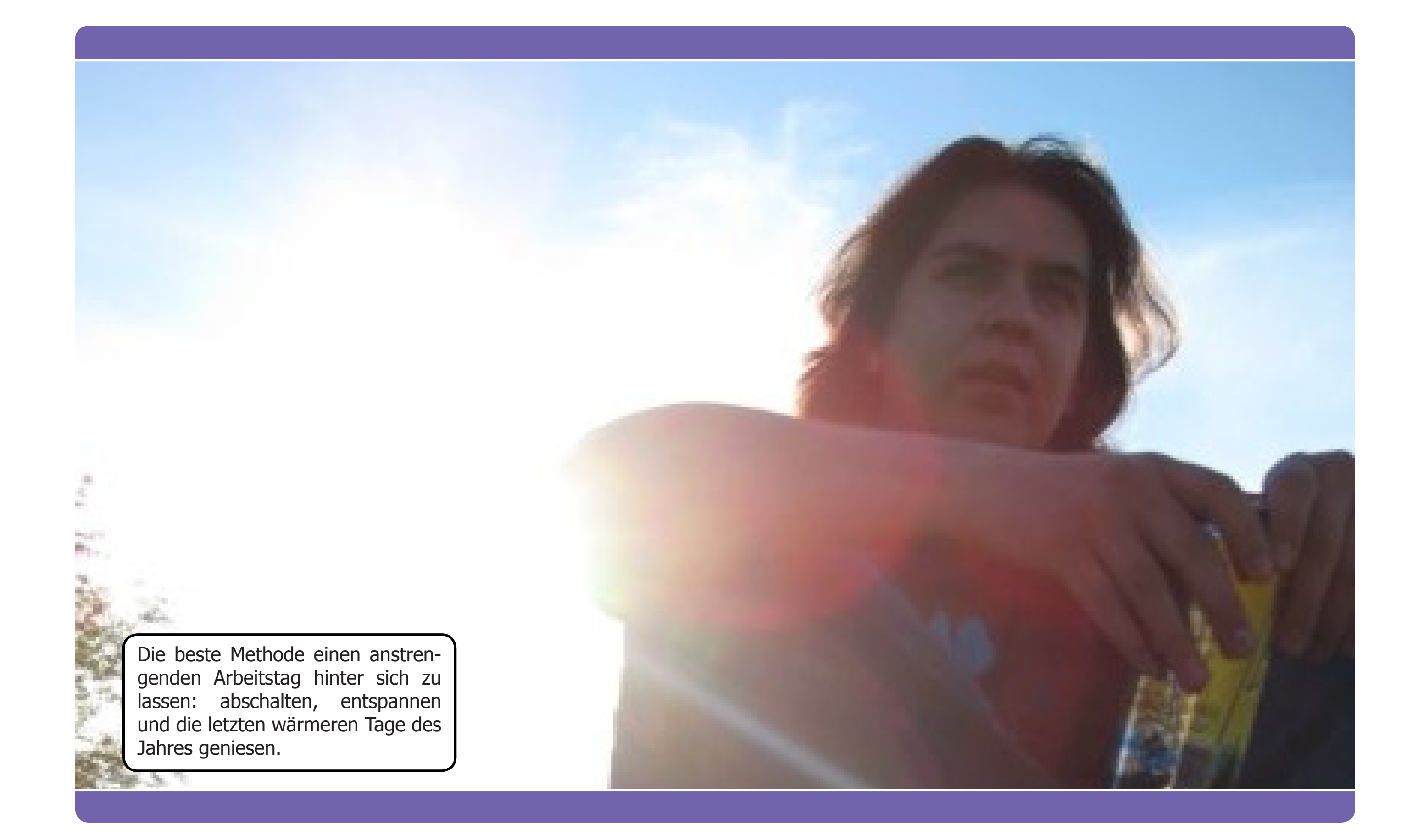
FrontLINE: Würdest du dich für uns einsetzen und den Hasen auf rosa Hintergrund als Banner einfordern?
Jamil: Ich bin generell der Meinung, dass jedes MMORPG mindestens einen rosa Quotenhasen enthalten sollte – wo kämen wir denn sonst hin? Passt das so, ja? Wird das Geld überwiesen oder krieg ich einen dieser Beutel mit einem $-Aufdruck?

FrontLINE: Fanprojekte sind zwar nichts neues, aber speziell bei einem Onlinespiel doch sehr wichtig. Wie stark beschäftigt man sich inhaltlich mit den einzelnen Projekten und Seiten? Gibt es Dinge, die euch besonders gut gefallen oder auch weniger?
Jamil: Wir versuchen natürlich, derartige Projekte so weit wie möglich zu unterstützen, allerdings muss man dazu auch sagen, dass unsere Ressourcen begrenzt sind – und so gern wir jedem, der eine gute Idee hat, weiterhelfen wollen, es ist schlichtweg nicht möglich. Aus diesem Grund werden natürlich solche Projekte bevorzugt, die ein gewisses Potential und vor allem Eigeninitiative zeigen – denn letztendlich ist es, wie der Name sagt, ein Fanprojekt und wir bieten gerne eine helfende Hand, doch es liegt bei euch, das Ganze auf die Beine zu stellen!

FrontLINE: Nach all den Fragen zu guter Letzt ein wenig Platz für ein paar Worte an unsere Leserschaft.
Jamil: Hallo Mama, ich bin bei Frontline!

FrontLINE: Wir bedanken uns für das äußerst amüsante und aufschlussreiche Interview.

[dase]



Die beste Methode einen anstrengenden Arbeitstag hinter sich zu lassen: abschalten, entspannen und die letzten wärmeren Tage des Jahres geniesen.

Guides & Tipps

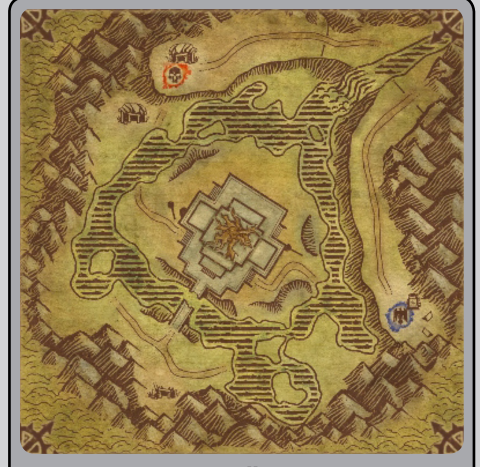
Werde Held des Mourkain-Tempels

① Startpunkt: Zerstörung
Der wohl mit Abstand strategisch wichtigste Punkt des ganzen Szenarios. Die erhöhte Plattform bietet eine einmalige Aussicht auf das Schlachtgetümmel. Mit einem gemütlichen Klappstuhl und einer heißen Schokolade im Gepäck lässt es sich hier optimal entspannen während die anderen sich sinnlos die Köpfe einschlagen.

③ Der geheime Pfad
Selten gab es einen Weg der zugleich so offensichtlich und anscheinend doch so unscheinbar und geheim ist, dass ihn nahezu keiner beachtet oder gar benutzt. Zugegeben, es ist lange her, dass die Straßenreinigung das letzte mal hier vorbeischaute. Aber ist das wirklich ein Grund diesen Pfad gänzlich zu meiden?

④ Das Artefakt
So wirklich weiß eigentlich niemand wieso dieses komische Ding so beliebt ist. Fakt ist jedoch, dass es jeder haben möchte. Sobald man es dann jedoch endlich mal in seinen Besitz gebracht hat können es die meisten kaum erwarten selbiges schnellstmöglich wieder loszuwerden. Wild brüllend rennen sie in die gegnerische Masse und werfen das Artefakt den Feinden zu Füßen.

② Startpunkt: Ordnung
Auch hier ist die leicht erhöhte Plattform ein Ort der Entspannung und Fröhlichkeit. Gern nutzen vereinzelte Spieler die Gelegenheit um von oben das Geschehen zu beobachten und die Schlacht mit hilfreichen Tipps im allseits beliebten Szenario-Chat zu kommentieren. Sie würden jedoch selbst niemals das Schlachtfeld betreten, der Boden ist viel zu matschig, die Luft viel zu Feucht und überhaupt und sowieso ist das doch kein Ort für einen treuen Diener Sigmars.



Das Szenario im Überblick
Der Mourkain-Tempel ist vergleichbar mit einem mittelmäßigen Football Spiel bei dem 24 Spieler völlig desorientiert über das Spielfeld rennen ohne sich jemals wirklich gefragt zu haben warum sie dies tun. Geschlagene 15 Minuten prügelt man sich in einer völlig versifften Ruine um einen Brocken Stein der weder hübsch anzusehen noch wirklich wertvoll ist.
Dabei entwickelt sich meist eine relativ seltsame Gruppendynamik frei nach dem Motto „er hat das Artefakt. Schnappt ihn euch, aber lasst mich am Leben". So ist es also nicht selten der Fall, dass man allein auf weiter Flur mit diesem Stück Stein steht, in der aberwitzigen Hoffnung, dass sich irgendeiner erbarmt und einem zu Hilfe eilt. Weit gefehlt! Die Heiler stehen in sicherem Abstand und beobachten das Geschehen aus sicherer Entfernung.
Bisher setzte sich die Taktik keine Taktik zu haben mit Erfolg auf nahezu allen Servern durch und verhalf bereits unzähligen Gruppen zu Ruhm und Ehre im Kampf um das Artefakt.

Tipps und Tricks wie Ihr die Schlacht um das Artefakt für euch entscheiden könnt!

Tief in den Sümpfen des Vergessens befindet sich der sagenumwobene Mourkain-Tempel.

Timing ist die halbe Miete

Sorgt dafür, dass Eure Mitspieler direkt das richtige Bild von Euch haben und wissen, dass sie es mit einem Vollprofi zu tun haben. Sobald Ihr die Einladung für das Szenario erhalten habt wartet Ihr am besten bis der Timer schon fast abgelaufen ist und entscheidet euch dann für die Option „einen Moment noch". Das zusätzliche Zeitfenster in dem der Platz im Szenario für Euch reserviert ist nutzt Ihr selbstverständlich voll aus. Wichtige Persönlichkeiten kommen schließlich grundlegend zu spät und je länger die anderen ohne Euch kämpfen müssen desto mehr werden sie merken wie dringend sie Euch benötigen.

Verschafft Euch einen Überblick

Nun da mit Euch die Gruppe endlich komplett ist, verschafft Ihr euch am Startpunkt am besten erst einmal einen Überblick über die Situation. Nutzt diese Zeit um Euch in gewohnter Manier betont durch den gezielten Einsatz der Capslock Taste im Szenario-Chat vorzustellen. Sobald Ihr auch diese Förmlichkeit hinter Euch gebracht habt stürzt Ihr euch direkt ins Schlachtgetümmel.

Auf zum Artefakt

Schließt zum Rest der Gruppe auf und beteiligt Euch an der Schlacht um das Artefakt. Wenn Eure Gruppe den Feind erfolgreich vom Artefakt vertrieben hat steht ein weiterer wichtiger Punkt auf der Tagesordnung: die Wahl des Artefakt-Trägers. Eine wahrhaft ehrenhafte Aufgabe, der Ihr euch am besten gleich entzieht. Wer will schon freiwillig ein komisches Stück Stein mit sich rumtragen? Am besten schiebt Ihr die Verantwortung dem Spieler mit dem niedrigstem Level in die Schuhe. Sehr praktisch wäre es zusätzlich natürlich noch wenn er möglichst schlecht gepanzert ist. Argumentiert im Szenario-Chat stets mit „Du bist der Schwächste. Jetzt nimm das Teil und mach auch mal was nützliches, oder soll ich hier alles alleine machen?". Damit habt Ihr die Sympathie der anderen Spieler sofort auf eurer Seite. Kommt nun auf gar keinen Fall auf die Idee den Artefaktträger zu beschützen. Ihr würdet euch nur selbst der idealen Möglichkeit berauben ihm im Szenario-Chat erneut eins reinzuwürgen. Hierfür eignet sich meist der allseits beliebte Spruch „nichtmal auf einen dummen Stein kannst du aufpassen. Was kannst du überhaupt?"

Rückkehr des Artefaktträgers

Selbstverständlich blieb die Schmach des Verlusts dieses sinnlosen Stück Steins auch dem Gegner nicht verborgen. In den meisten Fällen gelingt es ihnen sogar das Artefakt in ihren Besitz zu bringen. Dies führt meist zur spontanen Pulkbildung direkt vor dem Startpunkt der Gegner. Seltsamerweise genießt das Artefakt bei Euren Gegnern wohl stets einen deutlich höheren Stellenwert. Sie geraten förmlich in eine Art Blutrausch und sind wild entschlossen das dumme Stück Stein bis zum letzten Mann zu verteidigen. Nun ist die Zeit gekommen um Euer extrem ausgeprägtes taktisches Verständnis zu beweisen.

Schachregeln für Anfänger

Auf diesen Moment habt Ihr schon lange gewartet. Es ist Zeit! Zeit um erneut im Szenario-Chat zu beweisen, dass Eure Mitspieler hier mit einem absoluten Profi zusammenspielen. Fordert Eure Mitstreiter in Capslock dazu auf gemeinsam Schaden auf Euer Ziel zu machen. Sobald Ihr merkt, dass tatsächlich einige Eurer Bitte folgen müsst Ihr nur noch wie verrückt eure Tab-Taste hämmern um permanent Euer Ziel zu wechseln. Damit erzeugt Ihr das absolute Chaos und könnt Euch sicher sein, dass wirklich keiner Eurer Feinde einen qualvollen Tod erleiden wird. Wenn sich auch der letzte wackere Krieger in Euren Reihen wieder neben Euch am Startpunkt befindet solltet Ihr Euren gekonnten Auftritt noch mit einem „ich sagte doch Ihr sollt alle mein Ziel fokusieren" krönen.

Alles Ansichtssache

In jeder Niederlage müsst Ihr stets einen persönlichen Sieg sehen. Durch Euren hochmotivierten und engagierten Einsatz im Szenario-Chat habt Ihr wieder einmal einer Hand voll Spielern gezeigt wie sie ihre Spielweise verbessern und in Zukunft vielleicht auch schon bald einmal gewinnen können. Vergesst auf keinen Fall Euch die Nicknames Eurer Mitspieler aufzuschreiben, schließlich müsst Ihr in den nächsten Szenarien sehen ob sie mittlerweile besser spielen.

[dase]

PvP - so geht's richtig:



Die richtige Farbwahl
Auffallen um jeden Preis. Achtet beim Färben Eurer Ausrüstung stets darauf, dass Ihr Euch möglichst sichtbar mit Signalfarben markiert

Persönlicher Spielstil
Überrascht sowohl Eure Gruppe als auch Eure Gegner mit Aktionen die absolut nicht zu Eurer Karriere passen. Ein Schamane der wie wild auf die Gegner zustürmt kann Wunder wirken!

Das Interface
Lasst euch von niemandem - wirklich niemandem - davon überzeugen, dass es als Heiler Sinn machen würde die Gruppenansicht im Szenario einzublenden. Das nimmt nur unnötig Platz weg und stört die Ästhetik der UI .

Hilfreiche Macros
Jeder der euch zu Assist-Macros rät hat grundlegend keine Ahnung vom Spiel. Haltet an dieser Meinung fest. Die zahlreichen Macro-Plätze sind ausschließlich für verschiedenste Varianten von „LOL"-Macros konzipiert worden. Wer etwas anderes behauptet kann von echtem PvP wirklich keine Ahnung haben.

Guides & Tipps

Erobere das Phönixtor

① Startpunkt: Zerstörung
Von hier aus kommt ihr über eine kleine Brücke direkt zur mächtigsten Waffe auf dem Schlachtfeld, der Balliste. Da ihr auf diesem erhöhten Plateau so gut wie nicht angreifbar seid, solltet ihr gemütlich euer Zelt aufstellen und darauf warten, dass euch die ersten Angreifer vor die Flinte beziehungsweise das Objektiv laufen.

② Fahne der Zerstörung
Dieses rote Prachtstück gilt es für die Ordnung zu erobern. Wer will sich schließlich nicht eine tolle eroberte Zerstörungsfahne an den eigenen Turm hängen? Meist hat die Zerstörung auch nichts dagegen, dass diese die Fahne mitnimmt. Wer braucht schon einen dreckigen Fetzen aus Stoff um eine Schlacht zu schlagen?

③ Fahne der Ordnung
Holt als Zerstörung diese Dinger so schnell wie möglich in eure eigene Basis um das Szenario fix zu gewinnen. Dann könnt ihr endlich wieder in richtige Szenarios für wahre Männer/Frauen joinen wo man sich nur gegenseitig die Köpfe einschlagen muss und nicht irgendwelche unwichtigen Stofffetzen herumtragen darf.

④ Startpunkt: Ordnung
Auch als Ordnungsspieler gilt: Die stärkste Waffe im Szenario ist vom Startpunkt aus über die kleine Brücke zu erreichen. Hier zu kämpfen kann euch massig Rufpunkte und Erfahrung einbringen. Es sei denn die Schlacht findet auf der anderen Seite der Karte statt. Dann, ähm - naja dann ist es eben einfach dumm gelaufen.

Das Szenario im Überblick
Im Phönixtor könnt ihr euch selbst überzeugen welch idyllische Landschaften euch das Elfengebiet zu bieten hat. Viele kleine Hügel, ein Wasserfall und der daraus resultierende reißende Fluss, sowie die tieffliegenden Pfeile. Ja richtig, denn das Phönixtor fährt die ganz großen Geschütze im Kampf um das beliebteste Szenario auf und biete als besondere Attraktion die modernsten Pfeilwerder aus dem nahem Westen. Die Feuergeschwindigkeit wurde durch die zahlreichen Ingenieure unter Alkoholeinfluss leider nicht mehr weiter verbessert, weswegen man auch weiterhin mit nur einem Pfeil alle 5 Sekunden auskommen muss, aber das ist immer noch besser als selbst ran zu müssen. Wie bei allen Waffen zählt aber auch hier Vorsicht, in den falschen Händen können die Folgen Fatal sein, tief fliegende Pfeile sind da noch das geringste Problem, was in Falle eine Ladehemmung alles passieren könnte vermögen wir uns gar nicht erst auszumalen. Eigentlich gibt es im Phönixtor auch noch andere Attraktionen wie die tollen, hell erleuchteten Flaggen die man eigentlich erobern könnte, aber sein wir mal ehrlich die Pfeilwerfer sind so wahnsinnig fesselnd das man alles andere um sie herum glatt vergessen kann.

So steigert Ihr Eure Chancen beim Katz und Maus Spiel um die beiden Flaggen

Das Phönixtor ist eines der wichtigsten Wahrzeichen im zweiten Teil der Dunkelelfenkampagne.

Aller Anfang bedeutet Warten
Bevor Ihr die Schlacht beginnt solltet Ihr euch für eine taktische Spielvariante entscheiden die euch gefällt. Zur Auswahl stehen dabei „Eigene Flagge Verteidigen" und „Angreifen und gegnerische Flagge erobern". Da verteidigen im Normalfall sehr langweilig ist und nur Angreifer die wahren Helden sind und nach der Schlacht den Ruhm ernten entscheidet Ihr euch natürlich für die Position des Angreifers. Informiert also zu Beginn eure Gruppe im Szenariochat, dass sie bitte alle die Flagge verteidigen sollen während Ihr in heldenhafter Weise die gegnerische Basis stürmen werdet. Denk dabei daran, dass im Regelfall nur Nachrichten in Capslock von euren Mitstreitern gelesen werden.

Auf geht's Gegner moschen
Nachdem eure Teammitglieder sich rund um eure Flagge positioniert haben und zudem die vorhandenen Ballisten bemannt haben könnt ihr euch nun vorwärts in Richtung der großen Brücke in der Mitte der Karte bewegen. Da geschickte taktische Angriffe feige sind und es dabei sowieso kaum zu echter Action kommt betretet ihr die feindliche Basis einfach durch das große Tor in der Mitte. Solltet Ihr eine der beiden overpowerten Klassen mit Tarnfähigkeit spielen, so könnt Ihr auch noch kurz anhalten um die beiden Noobs zu töten, die gerade rechts und links vom Tor an den Ballisten stehen. Betretet dann die feindliche Basis.

Ziel in Sicht - nicht
Da bei der gegnerischen Fraktion natürlich immer nur Feiglinge spielen stehen diese logischerweise alle zusammen neben der Flagge um diese zu verteidigen. Nachdem Ihr also instant umgenuked wurdet schreibt Ihr euren Teammitgliedern zuerst, dass Ihr es fast geschafft hättet. Danach beschwert Ihr euch sofort über den fehlenden Support („Wieso habt ihr mich nicht gebuffed?") und verlangt zusätzlich einen Rezz.

Die anderen sind schuld
Da eure Mitspieler im Normalfall keinerlei Ahnung von Eurem Potential haben und zudem unfähig sind ihre eigene Klasse zu spielen werdet Ihr in 99,9% aller Fälle natürlich keinen Rezz erhalten. Beschwert euch darüber sofort im Szenariochat während ihr darauf wartet, dass der Rezztimer die Null erreicht. Denkt auch hierbei wieder daran Capslock zu aktivieren, damit euch niemand übersieht.

Immer vorwärts, nie zurück
Lasst euch nach der Wiederbelebung diesmal von euren Teammitgliedern buffen. Sollte niemand Euren Buffaufforderungen im Chat nachkommen, so hüpft vor den entsprechenden Spielern einfach auf und ab während ihr mehrfach pro Sekunde Euer Say-Makro „BUFF ME BIATCH!" drückt. Der entsprechende Spieler wird nun sicher schnell Eurem Wunsch nachkommen. Anschließend könnt Ihr euch wieder in Richtung der gegnerischen Basis aufmachen.

Strategischer Tiefgang Ahoi
Um diesmal geschickter gegen die feindlichen Massen anzutreten wählt Ihr den Lamerweg über die rechte Flanke. Aber keine Angst, da Eure komplette Gruppe die eigene Flagge bewacht wird Euch niemand sehen. Springt nun von oben runter in die Masse der Gegner und kostet Eurer Überraschungselement voll aus. Solltet Ihr dabei zufällig die Flagge looten ist das kein Problem. Auch mit der Flagge kann man weiterhin Gegner töten, da diese im Gegensatz zum Mourkainartefakt keinen Schaden verursacht wenn man sie trägt.

Flagge dahin, Flagge hierher?
Ihr müsst somit nicht direkt zum Abgabepunkt in Eurer eigenen Basis rennen. So könnt Ihr den feindlichen Spielern noch zeigen was für ein ganzer Kerl Ihr seid. Bleibt einfach ruhig noch ein wenig mit der Flagge in der feindlichen Basis und tötet weiterhin Spieler. Ignoriert etwaige „GIB AB!" im Szenariochat einfach. Ihr seid hier im Szenario die Nummer Eins und sonst niemand - wer trägt schließlich gerade die feindliche Flagge?

Alles hat ein Ende
Kurz vor Ende solltet Ihr dann noch Eure Gruppe daraufhinweisen wer die ganze Arbeit gemacht hat. Beschwert Euch dann ein letztes Mal, dass Ihr keine Unterstützung bekommen habt und weisst die anderen Spieler speziell bei einer Niederlage darauf hin, dass WAR ein Teamspiel ist.

[alba]

Die ultimativen Top 5 von „Was man in einem Szenario auf gar keinen Fall tun sollte".



Platz Nummer 5:
Nicht ohne aktivierter Capslocktaste schreiben, denn nur wer auf sich aufmerksam macht wird von allen bewundert und als Anführer akzeptiert.

Platz Nummer 4:
Die Heiler dumm anmachen, weil man gestorben ist, oder glaubst du echt du bekommst danach mehr Heilung?

Platz Nummer 3:
Mit der Flagge im Gepäck, in einem „Capture the Flag" Szenario beim Camp vom Gegner stehen zu bleiben, weil man glaubt man hat den „Murderball".

Platz Nummer 2:
Nackt an einem Szenario teilnehmen, auch wenn man unbedingt Freischaltungen haben möchte, nichts ist es Wert eine Meute von Zwergen auf sich liegen zu haben. (Anm. des korrekturlesenden Redakteurs: Was ist mit Elfen?)

Platz Nummer 1:
Die Wachen am feindlichen Camp angreifen, denn sie heißen nicht ohne Grund „WACHEN".

Guides & Tipps

Kick it like Tor Anroc

① Startpunkt: Ordnung
Auf dieser Seite des Vulkans starten die mächtigen und furchteinflössenden Zwerge. Genau wie Goblins haben auch Zwerge kurze Beine und lassen deshalb die Elfen zum Artefakt vorlaufen. Schließlich behindert einen das Ding nur wenn man seine Axt schwingt oder mit der geladenen Muskete auf einen Feind anlegt.

③ Schwefelstein
Vorsicht, heiß und fettig! Wer diesen Stein sein eigen nennt ist dem Sieg so gut wie immer ein Stück näher als die gegnerische Fraktion. Aber was schon im Mourkaintempel wichtig war ist auch hier ausschlaggebend. Der Stein macht an euch Schaden und behindert euch nur. Sollen ihn doch die anderen in eurer Gruppe aufheben.

④ VIP Eingang
Groß ist wer großes vollbringt und wichtig ist wer sich für wichtig hält. Mit diesem Satz sind die Zugangsvorraussetzungen zum VIP Eingang schon abgedeckt. Leider lässt sich die Security meist nur sehr schwer von der wahren Größe der verschiedenen Spieler überzeugen, daher sind diese auch Eingänge kaum in Gebrauch.

② Startpunkt: Zerstörung
Hier beginnen die großartigen Helden der Zerstörung ihr vernichtendes Werk Allerdings natürlich nur dann, wenn sie nicht vorher von diesen kleinen dicken Blechdosen in die Lava gestoßen werden. Aber wofür gibt es Schamanen mit Instantrezz? Richtig, genau für diese Situationen. Kampfpausen sind nun mal langweilig.

Das Szenario im Überblick

Die Hauptattraktion von Tor Anroc ist zweifelsohne leider auch das begehrteste Objekt der Gäste, der Schwefelstein. Jeder will ihn haben, aber die meisten verbrennen sich trotz Feuerfester Handschuhe früher oder später doch kräftig die Flossen.
Auch die schmerzen lindernde Brandsalbe die die Heiler vorsichtshalber mitgenommen haben, reicht oft nicht aus um den Schwefelstein die vollen 15 Minuten zu halten. Das typische Verhalten der Neider, man will immer das haben was der andere hat, also stürmt man sich in das Getümmel um im nächsten Moment über den Beckenrand in die kochende Lava geschubst zu werden, menno!
Auch wenn die Lava in den Augen einen unangenehmen Juckreiz auslöst, ist die heilende Wirkung unbestritten. Nach einem ausgedehnten Bad in den Lavathermalbädern fühlt man sich doch glatt wie neu geboren, im wahrsten Sinne des Wortes.
Als kleines „Special“ bietet Tor Anroc außerdem in regelmäßig, unregelmäßigen Abständen eine Feuerwerk. Dabei wird die ganze Erde erschüttert und Gesteinsbrocken werden euch um die Ohren geworfen. Wenn man das Glück hat getroffen zu werden kann man sich endlich von ganz weit oben einen Überblick über das riesige Thermallavabad verschaffen und mit ein bisschen Glück landet man auch in der Lava und kann sich so den harten Aufstieg aufs 10 Meter Brett ersparen.

Die feuerfesten Handschuhe nicht vergessen, denn der Schwefelstein ist heiß!

In einem, nicht vollständig erloschenen Vulkan erwartet euch eines der schönsten Thermalbäder der Warhammer Welt: Tor Anroc.

Achtung VIP Alarm
Bevor die wilde Schlacht um den Schwefelstein beginnt steht Ihr bereits vor einer entscheidenden Wahl: welcher Eingang darf's sein? Tor Anroc bietet neben dem Eingang für den normalen Pöbel noch einen VIP Eingang. Selbstverständlich versucht Ihr stets Euch an der Security vorbeizuschmuggeln um die Vorteile des VIP Eingangs, die uns bis zum heutigen Tage leider noch vollkommen verborgen blieben, geniessen zu können. In der Regel lässt die elfische Security nur Ihresgleichen in den VIP Bereich. In der Vergangenheit bewährten sich schon mehrfach selbst gebastelte spitze Ohren um die Türsteher zu überlisten. Grüne dicke Elfen ... wieso auch nicht?

Aufguss bitte!
Nachdem Ihr die Formalien am Eingang hinter Euch gebracht habt stürzt Ihr Euch mit Eurer Gruppe direkt ins Badevergnügen. Haltet Euch erst gar nicht mit der wahnwitzigen Idee den Schwefelstein zu erobern auf. Mal ehrlich wer will schon freiwillig diesen total hässlichen, glühend heißen Stein mit sich rumschleppen nur damit ein paar Sauna-Fetischisten in den eigenen Reihen pünktlich ihren nächsten Aufguss bekommen? Da springt Ihr lieber direkt mit einem gewagten Salto-Rückwärts in die einladend warme Suppe. Mitspieler reagieren oftmals sehr befremdlich auf derartigen Übermut und machen Ihrem Ärger über Eure „Unvernunft“ laut im Szenario-Chat Luft. Ignoriert diese Warmduscher einfach, sie glauben doch tatsächlich noch, dass der Schwefelstein für das allgemeine Wohlbefinden der Gruppe wichtig wäre, was natürlich totaler Blödsinn ist.

Badespaß für die ganze Familie
Bereits nach wenigen Minuten entdecken zahlreiche weitere Mitspieler wie schön kuschlig warm die Suppe doch ist und wie viel Spaß es macht sich ihr gänzlich hinzugeben. Mehr Spaß als selber Baden macht eigentlich nur noch andere möglichst spektakulär ins warme Nass zu katapultieren. Hierbei gilt nicht die Masse an gegnerischen Spielern die man „versenkt“ sondern die Art wie sie versenkt wurden. Der einfache Rückwärts-Hecktsprung ist hierbei die gängigste aller Flugmethoden, doch auch Pirouetten, Salti und ab und zu auch mal ein Bauchplatscher sorgen für lustige Unterhaltung in heißer Atmosphäre.

Och menno aua!
Ihr seid eher der zurückhaltende Typ der nicht gerne nach vorne prescht um den direkten Körperkontakt mit dem Gegner zu suchen? Ihr macht euch nicht gerne Nass? Ihr heult gerne im Szenario-Chat? Ja? Wirklich? Herzlichen Glückwunsch! Ihr seid gerade zu prädestiniert für die Rolle des Aufguss-Meisters. Sichert euch den Schwefelstein und rennt damit hinter die eigenen Linien in den Luxus-Sauna-Bereich Eurer Fraktion. Dort werdet Ihr meist auch schon sehnsüchtig von anderen Weicheiern erwartet die ebenfalls weder Spaß am Baden noch an sonst irgendetwas haben. Als Aufguss-Meister solltet Ihr stets feuerfeste Handschuhe tragen da der Stein mit der Zeit doch extrem heiß werden kann und Ihr als wahrliches Weichei wollt Euch doch sicher nicht die Finger verbrennen! Vergesst nicht das gesamte Szenario, Eure Gilde und evtl. noch die ganze Region im Chat darüber zu informieren, dass Ihr derzeit der Aufguss-Meister seid und Ihr wahnsinnige Schmerzen und Todesqualen erleidet. Bittet und Bettelt nach Heilung so oft Ihr könnt, glaubt mir es wird von Nöten sein.

Ich hab`s euch ja gesagt
Meist endet der wild Entschlossene Mut des Aufguss-Meisters schon nach wenigen Minuten in dessen jämmerlichen Tod wobei die Betonung hier eindeutig auf dem Jammern liegen sollte. Die meisten Badefans sehen das nämlich wie folgt: nachdem der Schwefelstein aufgenommen wurde beginnt das Gejammer in diversen Chats. „Hallo ich hab den Stein, ich brauche Heilung“, „Heilt auch mal einer?“, „Hey das macht richtig Aua, kriege ich vielleicht mal Heilung?“. Sobald der Aufguss-Meister samt Stein am Boden liegt ist endlich Ruhe — Ruhe, welch wunderbare Ruhe. Kein Gejammer, kein Geheule sondern einfach nur Plantschen mit Freunden. So und nicht anders muss ein Tag in Warhammer`s beliebtestem Thermalbad aussehen!

[dase] [mask]

Die goldenen Regeln des RvR



Regel 1:
Alle für einen und einer für Alle. Es sei denn der Gegner ist in der Überzahl. In diesem Fall würde die Regel 2 in Kraft treten.

Regel 2:
Jeder ist sich selbst der nächste, also nimm die Beine in die Hand und flitzt was das Zeug hält. Es geht immerhin um dein Leben.

Regel 3:
Der Begriff „Rückzug“ existiert in Wirklichkeit gar nicht in unserem Wortschatz, denn Rückzug ist nur der taktische Vormarsch in die andere Richtung!

Regel 4:
Nur Schaden bezwingt den Feind. Wofür also einen Heiler mitnehmen, wenn man auch eine Kampfmaschine mitnehmen kann.

Regel 5:
Neid ist etwas Gutes. Dein Gegner hat etwas was du haben willst? Prima, dresch solange auf Ihn ein bis er es dir unfreiwillig überlässt.



Der Krieg ist überall: Beim Tabletop treten mächtige Armeen in epischen Schlachten gegeneinander an.

Tabletop: Behind the scenes

Warhammer ist nicht erst seit WAR wieder in aller Munde — das Spiel kann auf eine langjährige Fangemeinde zurückblicken.



Obwohl es für den Jünger des Kaine keine Tabletopvorlage gibt, wusste sich Mythic auch hier zu helfen. So entstand anhand von Concept-Arts und etwas Einfallsreichtum eine rein für das Online-Spiel konzipierte Klasse.

Am 18. September 2008 war es so weit: Pünktlich zum Release wurden die Retail-Server nun endlich für alle Spieler geöffnet. Prompt stürmten mehreren hunderttausend neuen Rekruten ihr neues Online-Domizil. Zu guter Letzt haben nun auch sie die Möglichkeit, ihren „Kriegshammer" auch online schwingen zu können. Von so etwas hatten die Jungs von „Games Workshop" wohl mal zu träumen gewagt, als Sie vor über 25 Jahren mit ihrem Tabletopspiel „Warhammer Fantasy Battles" den Grundstein für die „Zeit der Abrechnung" legten. Diese fantastische Spielwelt, welche bereits in der Vergangenheit Millionen von Spieler begeisterte, ist nun endlich bereit mit „Warhammer Online – The Age of Reckoning" ein neues Denkmal im Bereich MMORPG zu setzen.

Quo Vadis Tabletop?

Wer glaubt bei „Tabletop" handle es sich um eine drittklassige Coverband einer weißbärtigen Rockgruppe aus Texas liegt hier leider falsch, denn dieser Begriff kann durchaus wörtlich genommen werden. Als Tabletop (engl. tabletop – Tischplatte) bezeichnet man eine Art von Strategiespiel, bei welcher mit selbst bemalten Zinn- bzw. Plastikminiaturfiguren im rundenbasierenden Gefechten epische Schlachten ausgetragen werden. Zurückzuführen ist diese Abwandlung des Brettspiels schon auf die Mitte des 18. Jahrhunderts, als Zinnsoldaten ihren Einzug ins Kinderzimmer hielten. Diese haben sich inzwischen immer weiter entwickelt und gelten heute Wegbereiter der „Tabletopspiele". Im Gegensatz zu normalen Brettspielen kommt die Spielfläche allerdings ohne festes Spielfeld aus. Stattdessen reicht hier eine einfache Tischplatte, welche je nach Szenario mit so genannten Geländeteilen (Wälder, Hügel, alte Ruinen oder sonstige Gebäude) jedes mal neu gestaltet werden kann. Aufgrund des beim Tabletop fehlenden Spielrasters, ist die Entfernung bei Bewegungs- oder Beschussmanövern nur schwer einzuschätzen. Deshalb greift man dort zumeist auf das Maßband oder den Zollstock als Hilfsmittel zurück, um Entfernung korrekt bestimmen zu können. Innerhalb dieses speziellen Mikrokosmos finden sich jedoch einige dutzend verschiedene Spielsysteme wieder. Diese warten dann mit den unterschiedlichsten Themen auf. So gibt es die historischen Tabletops, welche sich am „Zweiten Weltkrieg" oder an Schlachten des „Dreißigjährigen Krieges" orientieren. Aber auch Science-Fiction-Kontext, wie „Warhammer 40.000", das in einer düsteren Version der Zukunft spielt, sind vertreten. Natürlich darf man hier nicht das Fantasygenre vergessen, wie es beispielsweise das bekannteste System aus dem Hause „Games Workshop" angeht - „Warhammer Fantasy Battles". Dort werden die bekannten Fantasyrassen im taktischen Geplänkel aufeinander gehetzt. Letzteres Spiel stand hier unter Anderem Pate für „Warhammer Online - The Age of Reckoning", welches nun endlich auch die aus dem Tabletop bekannten Schlachten an den PC bringt. Diese Spielsysteme sind auf Konflikte mehrerer Armeen ausgelegt. Im Gegensatz dazu stehen einige Nebensysteme von „Games Workshop" wie etwa „Necromunda" oder auch „Mortheim". Diese setzen den Fokus auf einen kleinen Trupp von Figuren, welche sich in Rollenspielmanier von Gefecht zu Gefecht weiterentwickeln können.

Warhammer für Anfänger: „Let'z go to Waagh!"

Wie die meisten Tabletops wird auch bei „Warhammer Fantasy Battles" meist nur zu zweit gespielt. Vor jeder Schlacht einigen sich die Kontrahenten zunächst auf das Punktelimit des Spiels. Gebräuchliche Werte sind hierbei etwa 500, 1000, 1500 oder 2500 Punkte. Diese Punkte bilden dann den Ressourcenpool, welcher jedem Spieler zu Beginn zur Verfügung steht. Bei „Warhammer" werden die Einheiten zu Regimentern zusammengefügt, wobei hier jedes Teilstück der Armee seine Punkte kostet. Diese kann man im separat erhältlichen Regelwerk der eigenen Fraktion (genannt „Armeebuch") nachlesen, genauso wie den geschichtlichen Hintergrund und allgemeine Wesenszüge der Lieblingsarmee. So erfährt man neben den Profilwerten der eigenen Truppen auch interessante Dinge des Warhammer-Universums (den „Fluff") wie zum Beispiel Dinge wie „Was die Orks zum Krieg treibt" oder auch die Besonderheiten der Zwergengesellschaft. Hat man nun am Ende seine Armee aufgestellt, kann man diese in einem rundenbasierenden Wettstreit aufs Schlachtfeld führen. Selbst wenn der Vergleich mit einer Partie Schach nicht allzu schlecht ist, bieten einem Tabletopspiele eine Menge weiterer taktischer Möglichkeiten, um den Sieg zu erringen. Ob man hierbei eher defensiv agiert oder seine Gegner mit schnellen Manövern austrickst – je nach Armee führen viele Wege zum Ziel. Jedoch entscheidet oftmals auch die taktisch kluge Aufstellung der verschiedenen Einheitentypen bereits im Vorfeld über Sieg und Niederlage. Dies ist aber nur die eine Seite der Medaille. Neben den taktischen Möglichkeiten, welche einem „Warhammer Fantasy"

INGAME TABLETOP

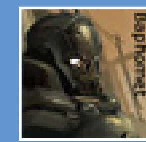
Er weiss wo der Hammer hängt: Der imperiale Sigmarpriester macht sowohl als Zinnminiatur als auch als InGame-Umsetzung eine gute Figur. Durch das an die Tabletopvorlage angelegte Farbsystem ist es zudem möglich, seine Spielfigur genau wie im Tabletop einzufärben.

Begriffserklärung

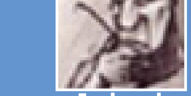
Begriff	Erklärung
CE	Collectors Edition – Spezielle Version des Spiels mit zusätzlichem Bonusmaterial
SE	Standard Edition – Die im Laden erhältliche Kaufversion des Spiels ohne Extras.
Games Workshop	britischer Spielehersteller – Erfinder der Warhammer-Tabletops
Fluff	Bezeichnung für die Hintergrundinformationen zur Welt von Warhammer, welche nur die Geschichte der verschiedenen Völker beinhalten und die Regeln komplett außen vor lassen.
Stump'n	Orkische Bezeichnung für das Volk der Zwerge
GOA	Warhammer Online Publisher in Europa
Mythic	Entwickler von Warhammer Online
Druchii	Elfische Bezeichnung für das Volk der Dunkelelfen
Bitz	Einzelteile einer Tabletopminiatur
Entgraten	Bezeichnet die Entfernung von scharfen, beim Herstellungsvorgang entstandenen Kanten an der Miniatur.
Base	Bezeichnet eine aus Kunststoff oder Zinn gefertigte Basis, auf der die Modelle platziert werden.

Danksagung

Vielen Dank an dieser Stelle an **Baphomet** und **Jarhead** aus dem TabletopWelt.de-Forum, welche uns hier freundlicherweise ihr Bildmaterial zur Verfügung gestellt haben.



Baphomet



Jarhead

Weitere Werke der Beiden sind unter ihren Profilen bei **CoolMiniOrNot** einzusehen:

http://www.coolminiornot.com/artist/Baphomet
http://www.coolminiornot.com/artist/jarhead

Weiterführende Links:

http://www.games-workshop.de
http://www.tabletopwelt.de
http://www.gw-fanworld.de
http://www.diefestung.com
http://www.warseer.com
http://www.brueckenkopf-online.com
http://www.lexicanum.de
http://www.coolminiornot.com

alleine schon durch das komplett offene Spielfeld bietet bleibt immer noch ein letzter Faktor übrig: Glück. Da die Kämpfe neben den Profilwerten der einzelnen Einheiten mit 6-seitigen Würfeln (den sogenannten „W6") ausgetragen werden, ist das Würfelglück hier ständiger Wegbegleiter. So ist es möglich, dass auch der stolzeste Zwerg trotz eines hohen Moralwertes nach einem verpatzen Wurf den Rückzug antritt oder das sich die Grünhäute lieber untereinander Prügeln, anstatt mit den „Stump'n" auf der anderen Seite des Schlachtfeldes.

Modellbau als Hobby: Wie kommt der Ork in meine Collectors Edition?

Käufer der Warhammer Online CE konnten sich neben einem gebundenen Bildband und der Vorgeschichte von „The Age of Reckoning" als Comic auch über eine limitierte Figur des Tabletopspiels freuen. Diese lag der Sonderedition komplett unbehandelt im Blister bei. Während sich Tabletopspieler die Hände rieben, ging wo anders ein Aufschrei durch die Community. So hiess es, die Figur sei nur „kaputt" und „in Einzelteilen" angekommen. GOA dementierte jedoch kurz darauf diese Vorwürfe. Zurecht, denn hier setzt der Hobbybereich von Tabletop ein. Sämtliche Einheiten werden generell nur im unbehandelten Rohzustand ausgeliefert und müssen dann erst von Hand entgratet, zusammengeklebt und danach bemalt werden. Jede Armee erhält so ihren individuellen Look verpasst - durch den Spieler selbst. Wollt Ihr etwa Eure imperialen Soldaten als untote Vampirarmee wieder auferstehen lassen? Kein Problem, dies wird durch das „Baukastensystem" der Plastikmodelle begünstigt. Diese eignen sich durch die vielen einzelnen Teile („Bitz") optimal für Umbauten jeglicher Art. Nicht selten sind gerade dann diese Umbauten der Stolz der eigenen Armee, welche sich bei der nächsten Schlacht an vorderster Front wieder finden. Aber auch einfache „Standardminiaturen" bei denen besonders viel Herzblut in die Gestaltung gesteckt wurde, finden so Ihren Weg als „kleine Kunstwerke" in die heimische Vitrine.



Ob einsamer Armeegeneral oder aktiv im Hobbyclub – Tabletop als Vollzeit-Hobby

Doch was tun, wenn die Freunde keine Zeit zum Tabletop spielen haben? Games Workshop bietet hier in den gleichnamige Ladengeschäften ihren „Hobbyisten" neben dem Kauf von Miniaturen, Farben oder Geländeteilen auch eine Ort zum Malen, Basteln und gegeneinander Spielen an. So stehen in den Hobbyzentren mehrere Spielplatten zur Verfügung, um sich mit anderen Spielern zu messen. Oft werden hier auch Turniere veranstaltet, welche mit Sachpreisen aus dem hauseigenen Sortiment belohnt werden. Alternativ laden die von Fans verwalteten Hobbyclubs zum gemeinsamen Malen, Basteln und Spielen ein. Wer dann doch lieber zu Hause malt kann immer noch auf eine große deutschsprachige Community bauen, welche in Fachforen über ihre „Lieblinge" fachsimpelt. Als Hobbyist ist man eben nie allein.

Von reitenden Schwarzorks und männlichen Druchiizauberern – Die gravierendsten Änderungen zum Tabletop

Natürlich war es kein leichtes Unterfangen, als Mythic sich an die Umsetzung der vielschichtigen Warhammerwelt wagte. So mussten einige spieltechnische Kompromisse eingegangen werden. Während es in der original Tabletopvorlage für Schwarzorks undenkbar wäre, sich zur Fortbewegung auf den Rücken eines Wildschweins nieder zu lassen, dürfen die waffenstarrenden Grünhäute in „Warhammer Online" genau wie ihre hellhäutigen Kollegen auf dem Rücken ihres geliebten Borstentieres in die Schlacht reiten. Aber sogar der Anführer der Dunkelelfen höchstpersönlich - Lord Malekith - hat die Angst vor seiner „Konkurrenz", welche ihm den Platz in der großen Prophezeiung streitig machen könnte, verloren. So ziehen nun - ebenfalls entgegen der Tabletopvorlage - männliche Zauberer der Druchii für die Horden der Zerstörung in den Krieg. Natürlich darf man hierbei aber auch nicht den Auserkorenen des Chaos vergessen. Während sie normalerweise ihr Leben lang mit ihrer Chaosrüstung „verwachsen" sind, lassen sich diese in WAR natürlich nach belieben gegen anderes Equipment austauschen – denn wer möchte schon auf Rang 40 immer noch mit den zerlumpten Startklamotten durch die Ruinen von Praag ziehen? Und welcher Goblin-Schamane hat sich nicht schon gewundert, dass man bei „Warhammer Online" mal **nicht** die schlimmsten Konsequenzen für einen Patzer zu befürchten hat? Wo sich hart gesottene Freunde des Warhammer-Fluffs die Haare raufen, freut sich das Zockerherz. Manchmal ist es eben doch sinnvoller, alt eingesessene Dinge ein wenig abzuändern - zu Gunsten einer verbesserten Spielbarkeit.







Vom Spieltisch zum virtuellen Alter-Ego
Ob Maschinist, Runenpriester, Schwarzork oder Goblinschamane, die Portierung der verschiedenen Klassen des Tabletops ist Mythic in Warhammer Online sehr gut gelungen. Kein Wunder, wurden doch die Originalmodelle des Tabletopspiels im vornherein extra für das Spiel digitalisiert.

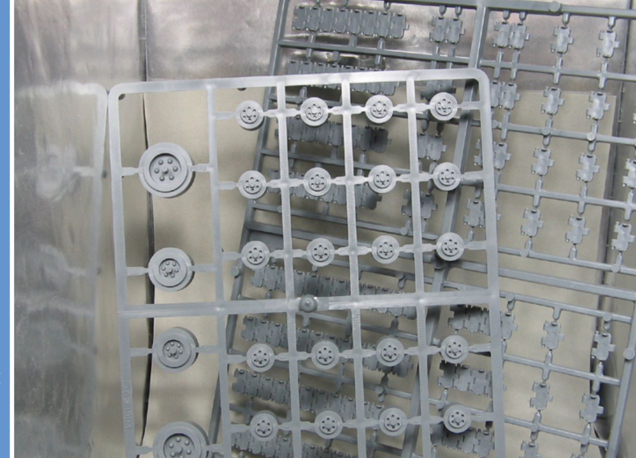
Neue Klassen, Rassen, Schlachtfelder – Der Krieg zieht weiter

Das hier Games Workshop trotz aller spielrelevanten Änderungen aber immer noch ein Wörtchen mit zureden hat, zeigen vor Allem die für das MMO neu eingeführten Klassen, wie den Jünger des Kaine oder den Zeloten. Diese wurden unter Schirmherrschaft des britischen Spieleentwicklers für den Onlineableger der Warhammerwelt nachträglich erschaffen und gliedern sich nun lückenlos in die Reihen der bekannten Archetypen ein. Allein schon die Tatsache, dass für die Collectors Edition eine eigene Miniatur geschaffen wurde, zeugt doch von gehobenem Interesse für die Warhammerwelt abseits des Spieltisches, welche wohl auch in Zukunft noch weiter ausgebaut wird. Welche Auswirkungen hier aber die Veränderungen, herbeigeführt durch das „Zeitalter der Abrechnung" für die Tabletopvorlage haben werden, steht bislang noch in den Sternen. Auf jeden Fall dürfen wir uns aber noch auf viele weitere Stunden mit neuem Material für die Welt von WAR freuen, denn die Originalvorlage bietet hier noch so einiges an fremden Ländern zu erkunden: Ob das vereiste Land „Naggaroth", die lebensfeindliche Heimat der finsteren Dunkelelfen, „Sylvania" – das Reich der Nacht oder die „neue Welt" von „Lustria" mit all ihren versteckten Geheimnissen. Wir dürfen also gespannt sein, was das erste Addon mit sich bringt. Eins ist am Ende jedoch sicher: WAR is everywhere!

[lako]



Schritt 1:
So oder so ähnlich sieht der typische „Arbeitsplatz" eines Hobbyisten aus. Die Basis bietet eine solide Arbeitsplatte. Darauf zu finden: Eine ganze Menge an verschiedenen Spezialfarben, diverse Werkzeuge zum Entgraten und Umbauen der Miniaturen, Kleber zum Zusammensetzen der einzelnen Teile, Wasser und Pinsel sowie natürlich auch einige Miniaturen, welche sich gerade in Arbeit befinden.



Schritt 2:
Ob Ork, Elf oder Panzer — Verborgen in eine Kartonverpackung werden sämtliche Plastikminiaturen im Gussrahmen angeliefert. Vor dem Zusammenbau der Miniaturen müssen zuerst die einzelnen „Bitz" sauber per Kneifzange aus dem Gussrahmen herausgetrennt werden. Nach dem „Entgraten" können die Einzelteile per Plastikkleber zusammengebaut und letztendlich mit einer „Base" versehen werden.

Schritt 3:
Die inzwischen aus dem Gussrahmen herausgetrennten Bitz wurden hier schon entgratet sowie sauber zusammengeklebt und mit einer Base versehen. Auch die Kombination von Plastik- und Zinnteilen ist durch einen guten Sekundenkleber durchaus möglich. Bei Zinnminiaturen bestehen die Modelle ebenfalls aus einzelnen Stücken und müssen ebenfalls vorher entgratet werden.

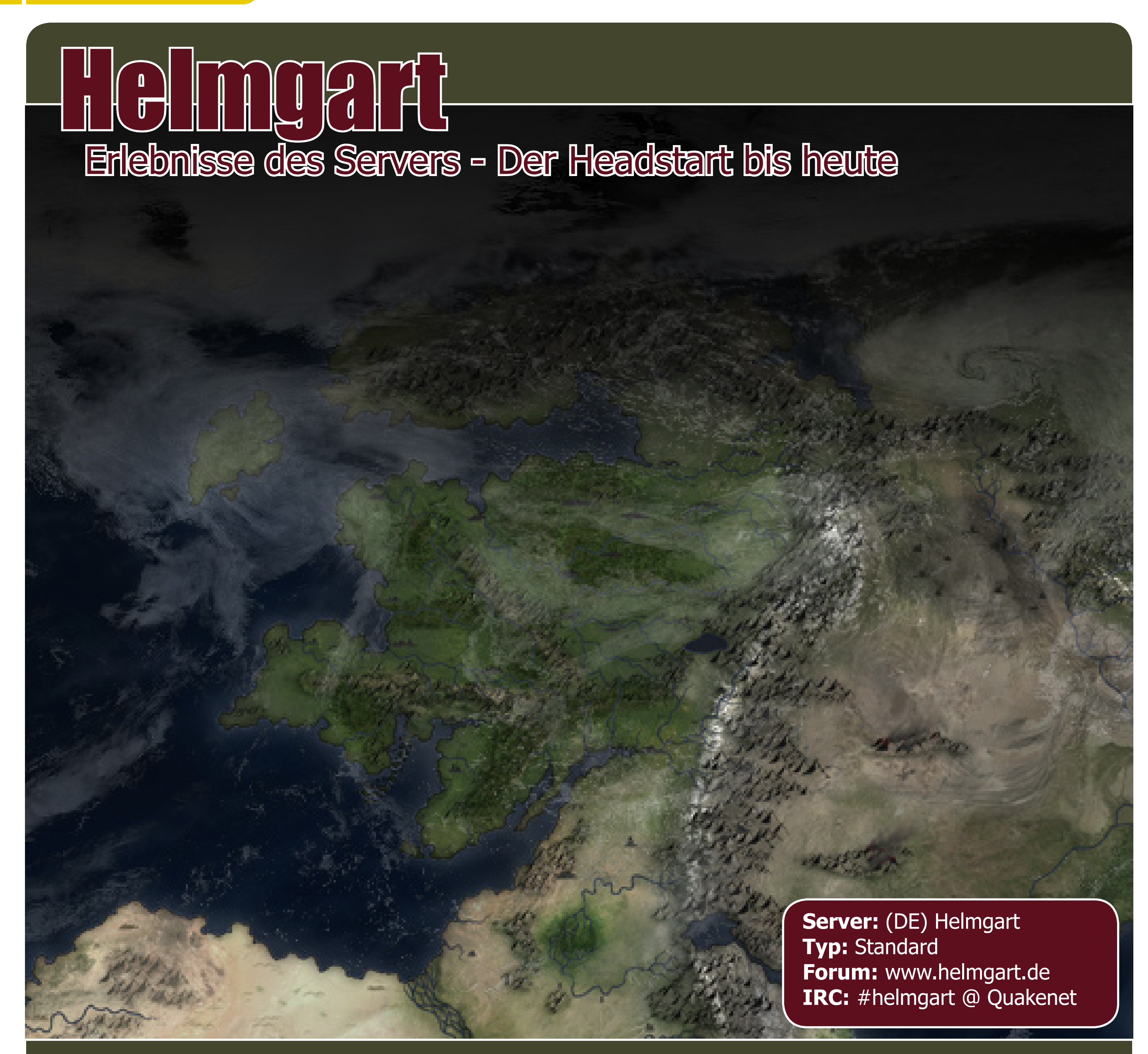




Schritt 4:
Der letzte große Schritt bevor es ans Bemalen geht, stellt die Grundierung dar. Je nach dem zu verwendeten Farbschema bietet sich eine weiße oder schwarze Grundierung an. Hier wurde erst schwarz, dann mit einem Hauch von Weiß darüber grundiert. Diese „professionelle Grundierung" erleichtert nicht nur die Bemalung, sondern die Details der Miniaturen kommen durch diesen Vorgang noch deutlicher zur Geltung.

Helmgart

Erlebnisse des Servers - Der Headstart bis heute



Server: (DE) Helmgart
Typ: Standard
Forum: www.helmgart.de
IRC: #helmgart @ Quakenet

Samstag der 13.09.2008. Nach einer langen Zeit der Vorfreude war es endlich so weit: Es wurden die Servernamen für den EU-Headstart von „Warhammer Online - The Age of Reckoning“ bekannt gegeben. Schnell war hier klar: Der deutsche Server „Helmgart“, ein Realm welcher mit dem Standardregelwerk läuft, wird unsere neue virtuelle Heimat werden. Die Ordergilde „Sternengarde“ registriert daraufhin noch in der selben Nacht die Domain „Helmgart.de“ für das zukünftige Serverforum, während wir - die „Lords of Destruction“ uns im Quakenet-Channel #helmgart ausbreiteten. Eine gute Basis also, für die Zeit der Abrechnung.

Sammelt die Truppen - Wir ziehen in den Krieg!
Wie im Vornherein bekannt gegeben wurde, sollte die Accounterstellung für den Headstart der „Warhammer Online“-Collectors Edition gegen 1 Uhr am Sonntagmorgen zur Verfügung stehen. Ein sehr knapp bemessenes Zeitfenster, wenn man den drohenden Ansturm der Spieler im Auge behält, welcher bereits einige Stunden später die Server füllen wird. Einige befürchteten sogar einen zweiten „Code 414“, wie er bereits während der Open Beta an zweifelhaften Ruhm gelangte. Zwar eine Stunde später als geplant, aber dennoch ohne die erwarteten Probleme, ging das Registrationssystem ans Netz. GOA hatte hier glücklicherweise aus den massiven Problemen der letzten Woche gelernt und legte so einen sauberen Headstart hin.

Sonntag, 14.09.2008 - kurz nach der Mittagszeit
Langsam füllt sich der TeamSpeak-Server der „Lords of Destruction“. Immer neue Namen erscheinen in der Liste. Nach einiger Zeit wundert sich nicht nur die Gildenleitung, wie viele LoDs sich hier für den Vorabstart in die virtuelle Warhammer-Welt versammelt haben. Auch die IRC-Channel „#helmgart“ sowie „#lod-guild“ füllen sich nun langsam mit Leben. Die Topthemen sind natürlich neben Dingen wie „wann die Server endlich online gehen“ auch „wer welche Charakterklassen spielen wird“ oder auch die ersten Eroberungsträume der gegnerischen Hauptstadt. Nebenher wird die F5-Taste der Tastatur malträtiert, welche immer wieder die offizielle WAR-Homepage aktualisiert. Dann gegen 15:30 Uhr - ein Aufschrei geht durch das TS: Die Server sind endlich online. Schnell noch den Kaffee zur Seite gestellt - es wird schließlich eine lange Nacht werden. Mit großer Vorfreude und dem damit verbundenen lauten Getratsche im TeamSpeak loggen sich die Leute auf dem Server ein - der Eroberungsfeldzug kann nun endlich beginnen.

Sonntag, 14.09.2008 - 16:30 Uhr
Knapp eine Stunde nachdem die Server online gegangen sind: Die meisten haben sich zuerst einmal die Namen ihrer Twinks gesichert und sind nun mit ihren Hauptcharakteren im ersten Gebiet ihrer jeweiligen Rasse unterwegs. Nach kurzer Zeit zeigt sich vor allem bei den Dunkelelfen ein Problem auf: Es fehlt einfach die Tankklasse. Zum Glück gibt es in jedem Startgebiet mehr als genug Spieler, welche die fehlenden Tanks mehr als kompensieren. Dieser Ansturm bringt natürlich nicht nur Vorteile mit sich. So musste ein orkischer Kollege etwa vier volle Runden bei der ersten öffentlichen Quest der Grünhäute („Ugrogs Wut“) ausharren, da er die für eine andere Quest nötigen drei Squigs einfach nicht erwischen konnte - zu viele andere Spieler stürzen sich wie in Rage sofort nach dem Respawn auf die kleinen Fressmaschinen, um sie für den ersten Abschnitt der öffentlichen Quest zu erledigen. Nach den ein oder anderen Rückschlägen aber auch neu gewonnenen Erkenntnissen oder Wälzerfreischaltungen wird es nun Zeit für etwas PvP. Ein schneller Klick auf das Warhammer-Symbol in der oberen Ecke der Minimap und schon erscheint die erste Anmeldung für das imperiale Tier 1-Szenario „Nordenwacht“. Kurze Zeit später, nachdem der Ladebildschirm die grundlegenden Spielregeln des Szenarios erklärt hat, stehen wir auch schon mitten im Getümmel. Flagge um Flagge presst die wilde Horde der Zerstörung nach vorne. Nach kurzer Zeit deutlich spürbar: Es fehlt auf Zerstörungsseite einfach oft an Heilern. Während sich auf Ordnungsseite mindestens zwei Runenpriester und auch der ein oder andere Erzmagier oder Sigmarpriester findet, dominiert die Riege der Zerstörung mit Klassen wie dem Chaosbarbaren oder dem Squigtreiba. Trotzdem schaffte es die Zerstörung durch einen knappen Vorsprung, den Sieg zu erringen. Spaßiges PvP-Fastfood sind die Szenarien mit ihren maximal 15 Minuten Spielzeit ja doch, aber nun wird es Zeit für richtiges RvR. Einige Leute aus dem TS um sich geschart, geht es Richtung „Neu-Emskrank“, um die dortigen Schlachtfeldziele einzunehmen. Nach einigen erfolglosen Versuchen mussten wir dann aber doch feststellen, dass die Ordnung hier alles andere als untätig war. Diese stellte sich uns schon auf den ersten Metern des RvR-Gebietes entgegen, und mehrere Feuerzauberer begrüßten unseren kleinen Trupp sofort mit ihren brandheißen Argumenten. Ein kurzer Blick auf die Uhr und es steht fest: Heute ist hier nicht mehr wirklich viel zu reißen, aber morgen ist ja auch noch ein Tag. Gegönnt sei dieser Sieg der Ordnung, denn der Krieg um die Alte Welt hat gerade erst begonnen.

Knapp drei Wochen später - früher Nachmittag
Inzwischen sind unzählige Schlachten im Open RvR sowie noch viel mehr kleinere Geplänkel im Szenario gewonnen aber auch verloren worden. Für die meisten Spieler gehört die Melange aus normalen Aufgaben, öffentlichen Quests, offenem Reichskampf sowie Szenarien bereits so zum Online-Leben dazu, wie die Butter auf den Frühstückstoast. Bei wieder anderen weicht nun langsam die anfänglichen Euphorie und sie werfen resigniered das Handtuch. Kein Wunder, steht doch der „Lich King“ bald vor der Tür. Es muss schließlich noch viel getan werden,um



Montag der 29. September 2008:
In den frühen Abendstunden rottete sich auf dem Server „Helmgart“ eine Schar von Spielern zu einem Event der etwas anderen Art zusammen. Organisiert von Mitgliedern der Ordergilde „Sternengarde“ sowie der Zerstörungsgilde „Lords of Destruction“ ging es ans freundschaftliche Kräftemessen im Reichskampf. Doch anstatt sich in den höheren Gebieten um Burgen und Schlachtfeldziele zu prügeln, fiel die Wahl auf die Open RvR-Bereiche des Elfen-Tier-1-Gebietes. Hier schlugen sich nun aber nicht Orks und Zwerge, oder Menschen und Elfen die Schädel ein, sondern Hühnern und Hennen. Endlich im Zielgebiet angekommen, ging es mit viel Gegacker und aufgeregten Flügelschlägen in Richtung Feind. Nach einiger Zeit gerieten jedoch auch einige der niedrigstufigen Spieler - welche natürlich nicht zum Huhn werden, sobald sie das Gebiet betreten - zwischen die gefiederten Fronten, und so fiel auf beiden Seiten Huhn um Huhn deren Angriffen zum Opfer. Diese Spieler wunderten sich wohl nicht schlecht, als sie kurz darauf selbst Opfer des wütenden „Heers der Hennen“ geworden waren. Für die Beteiligten gab es neben einer Menge an Heilerkosten auch Titelfreischaltungen im Wälzer des Wissens wie etwa „Das Blauband-Huhn“ für das Töten von 5 Hühnern als Huhn. Danke an alle Beteiligten für den tollen Spaß!

in Nordend erfolgreich sein zu können. Auch Dinge wie die immer wieder selben Szenarien, („Nordenwacht“, „Mourkain-Tempel“, „Tor Anroc“ oder die „Schlangenpassage“) sowie das ewig gleich bleibende Stadtlevel, welches sehr lange von Rang 1 auf Rang 2 brauchte, sorgen hier für Frustration. Die aktiven Spieler allerdings agieren inzwischen im Tier 2- oder Tier 3-Gebiet. Einige Wenige haben ihren Charakter schon auf Rang 40 und suchen nun bereits neue Herausforderungen mit Zweitcharakteren. Mein Hauptcharakter „Athoriel“, ein Auserkorener des Chaos, hat inzwischen die Grenze zum Tier 3-Gebiet passiert. Auf seinem Weg sind ihm hier schon unzählige Aufgaben anvertraut worden und einige hundert Feinde fielen seiner Klinge zum Opfer. Nie vergessen werde ich aber mit Sicherheit den ersten Besuch im Tier 3-Szenario „Tor Anroc“. „Schnappe dir das Artefakt und töte so viele Gegner wie nur möglich, während sich dieses in deinem Besitz befindet“ - klingt ja eigentlich ganz einfach, dachte ich. Das man auf dem Weg dort hin bestimmt einige Male in die Lava gekickt wird, wusste ich bis dato noch nicht. Nach einigen eher zähen Schwimmversuchen in den unterirdischen Lavaseen von „Tor Anroc“ hat man sich aber daran gewöhnt und so auch die eigenen Kickkünste bis ans Limit der Perfektion getrieben. Umso ernüchternder kommt das Levelup zu Rang 32 - dem Einstieg in die T4-Szenarien. Die aufgekommene Hass-Liebe zu „Tor Anroc“ bleibt aber weiterhin eine Spielerfahrung, die ich keinesfalls missen will.

Tier 4 - Das Ende der Fahnenstange?

Wieder eine Woche später. Endlich bin auch ich im vierten und höchsten Spielbereich angekommen. Dort nimmt der Reichskampf eine viel stärkere Roll als bisher an. Die RvR-Gebiete sind auf „Helmgart“ dauerhaft umkämpft. Was im T2 und T3 noch einem eher sanften Schlagabtausch glich, wird hier nun bitterer Ernst. Erst wenn man mit mehreren hundert Spielern an verschiedenen Fronten kämpft, wird einem richtig bewusst, was das Spiel eigentlich ausmacht. Vergessen sind all die kleinen negativen Dinge beim Anblick von Massenschlachten epischen Ausmaßen. Beide Seiten konnten seither einige Siege erringen, was den Spannungsfaktor natürlich dauerhaft oben hält. Lediglich einige Serverabstürze während eines großen Aufeinandertreffens in „Praag“ drückten die Stimmung. Aber auch hier gelobte Mythic Besserung. Bleibt zu hoffen, dass das Problem mit dem kommenden Patch 1.1 in den Griff bekommen wird - für weiterhin schöne Stunden im Kampf um die Burgen und Schlachtfeldziele von „Helmgart“.

[lako]



Helmgard oder auch Helmgart lautet der Name der mächtigen imperialen Festung am strategisch wichtigen Axtschartenpass. Dieser schlängelt sich im Westen des Imperiums durch das Graue Gebirge und verbindet so Bretonia mit dem Imperium. Kontrolliert wird Helmgart vom amtierenden Kurfürsten des Reiklandes, Imperator Karl Franz, welcher ebenfalls die Schirmherrschaft über die Ruinen der beiden anderen Festungen - Burg Drachenfels und der Blutfeste - inne hat. In der Vergangenheit bewies sich diese letzte große Festung am Axtschartenpass als starkes Bollwerk gegen eine vielzahl bretonischer Heere und blieb dabei als einzige der drei großen Festungen des Grauen Gebirges unzerstört. Sie zählt darum noch heute zu den wichtigsten Militärbasen des westlichen Imperiums.

FUER DA DICKN MOSCHKLN!

MOSCHKLPAUA

MUSCLE SUPERGAINER
CARBOHYDRATE
PROTEIN SHAKE

Bugs in Da House

Ungeahnte Features in Warhammer Online

Immer wieder wird uns mitgeteilt, dass verschiedene Spieler angeblich Bugs in Warhammer Online gefunden haben wollen. Dem ist natürlich nicht so. Hierbei handelt es sich logischerweise um Falschinformationen und missverstandene Situationen im Spiel. Somit haben wir es uns zur Aufgabe gemacht Licht ins Dunkel zu bringen und gerade diese Situationen zu erklären um vor allem Neulingen in der Warhammer Welt auf die Sprünge zu helfen.



Der Hauptdarsteller der Neuauflage des Gruselfilms „Edward mit den Scherenhänden" hier bei einer kurzen Drehpause am Set im Nordland. Dank seiner telekinetischen Fähigkeiten bringt Edward sogar schweres Gerät wie seinen Hammer zum Schweben.



Ein als dicker Zwergenpriester getarnter Goblinspion macht ein Erinnerungsfoto kurz bevor er bei seiner nächsten Mission beim Bier-Wett-Saufen in einer Zwergentaverne enttarnt und von einem Stammtisch Hexenjäger auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde.



In der Vorgabe für das neue Ostland Design stand „Die Gegend muss eindeutig als dunkles, gefährliches Gebiet erkennbar sein. Dabei ist es unabdinglich groteske Fragmente zu erschaffen um einen bedrohlich wirkenden Effekt zu erzeugen." Hat geklappt, oder?



Die beiden Jungs hatten anscheinend zuviel von den Bremer Stadtmusikanten, der Brüder Grimm gelesen. Sie haben zwar eindeutig ein Ziel, aber irgendwie haben sie bei der Umsetzung grundlegend etwas falsch verstanden! Der dicke kommt immer nach unten!

Für weitere skurrile und lustige Screenshots besucht unsere Gallery unter http://www.fl-gaming.eu/gallery.
Habt ihr selber solche Screenshots die Ihr zeigen wollt? Dann schickt sie uns doch an frontline@lod-guild.eu



Grün&Grüna

KAPITEL 1:

Es gibt noch sehr viel zu tun





















Marktplatz

Unsere Gruppe „Bumbum Express" sucht derzeit noch das 6. Mitglied, willst du dabei sein? Dann melde dich jetzt! Feuerzauberer bevorzugt. MfG Bumbum

***

Warum sterb` ich im Szenario die ganze Zeit? Seid ihr Heiler alle unfähig einen Spieler am Leben zu halten? Kann doch echt nicht wahr sein, da stürm` ich schon in die Feindliche Front und das ist der Dank dafür. Chaosbarbar Level 32

***

Sagt der Zwerg zum Hochelf: „Wenn man dich sieht, könnte man meinen, die Hungersnot wäre ausgebrochen!" Entgegnet der Hochelf: „Und wenn man dich sieht, könnte man meinen, du wärst daran schuld!"

***

Squigtreiba Sprößling: „Papa warum läuft da Stump'n dort Zick-Zack?" Squigtreiba: „Frag ned un' gib mir da nächst'n Pfeil"

***

Was haben ein Blackork und ein Goldstück gemeinsam? Mit beidem ist zur Zeit nicht viel anzufangen.

***

Warum setzen Orks keine +Int Steine in ihre Waffen ein? Sie haben Angst, dass ihre Waffe damit klüger wird als sie selbst.

Frontline sucht Dich!

Hast du Interesse ein Teil von FrontLINE zu werden?

Dann ist das jetzt deine Chance!

Entdecke deine eigenen Talente und find heraus was alles in dir steckt.

Redaktionell stehen dir alle Türen und Tore offen, schreib deinen Artikel und versorge die Leser mit aktuellen Neuigkeiten, oder konzentrier deine Kreativität in einer amüsanten und unterhaltsamen Geschichte.

Steckt in dir vielleicht ein kleiner Künstler der zeigen möchte was er alles kann, erzähl einfach deine Geschichte in Form von Zeichnungen, Comics, Karikaturen, etc. ...

Die Kreativität kennt keine Grenzen, hast du durgeknallte Ideen oder Vorschläge die du los werden möchtest? Vielleicht sogar selbst umsetzen willst und noch Hilfe benötigst.

Alles was du machen musst ist dich zu entscheiden auf welchem Wege du dich bei uns melden möchtest.

www.fl-gaming.eu/forum/

frontline@lod-guild.eu

Zauberinnen sind wie Teppiche, tragen Stoff und liegen ständig am Boden.

***

Wie verringert man die Rüstung eines Zwergen um die Hälfte? Man wäscht Ihn.

***

Kommt ein Dunkelelf in die Bar. Sitzen 22 Goblins am Tresen. Fragt der Elf: „Was los Jungs? Is der Tischfussball kaputt?"

***

Wieviele Zwerge braucht man um eine Glühbirne einzuschrauben? 100! Einer hebt die Birne und 99 saufen bis sich der Raum dreht.

***

Zwerg zum Elf: Wie ist die Luft dort oben? Elf zum Zwerg: Es stinkt nach Zwergen!

***

Was ist ein Unglück? Wenn ein Schiff voller Hochelfen untergeht. Und was ist eine Katastrophe? Wenn die verdammten Spitzohren auch noch schwimmen können.

white Lion

Für unsere lieben Naschkatzen!



Pimp my WAR

Addons im Test

JSS - Join Selected Scenarios

Bei „Join Selected Scenarios“, kurz JSS, handelt es sich um die Weiterentwicklung des Addons „Scenario Join All Button“. Wer kennt es nicht, dass nach unzähligen



Anmeldungen für alle Szenarien, doch immer wieder das selbe auf geht? Genau hier setzt dieses sehr einfach zu bedienende Addon an, es erweitert euer Anmeldefenster für die Szenarien um diese kleine Box (siehe Bild). Ihr braucht einfach nur noch die Szenarien die ihr nicht mehr spielen wollt abwählen und euch, oder eure gesamte Gruppe, mit nur einem Klick für die anderen Szenarien anmelden. Außerdem bringt dieses Addon noch die praktische „Alle Warteschlangen Verlassen“ Option mit sich. Leider ist dieses Addon nicht im Stande Wunder zu vollbringen, wenn sich die Spieler immer wieder für dasselbe Szenario entscheiden wird wohl auch weiterhin vermehrt dieses sich öffnen. Aus diesem Grund noch ein kleiner Tipp der Redaktion: Alternativ schlagen wir vor einfach die zugehörigen Gebiete der Szenarios für seine Fraktion zu erobern, hierdurch ist es nämlich nicht mehr möglich, dass man sich für diese Szenarien anmelden kann.

Join Selected Szenario	
Version:	1.02
Spiel-Version:	1.03
Stand:	10.10.2008
Kategorie:	RvR
Archetyp:	alle
Benötigt:	nichts
Geeignet für:	Anfänger

Bewertung	
Einrichtung:	■■■■□
Zeitaufwand:	■■■■■
Handhabung:	■■■■■
Nutzen:	■■■□□
Gesamturteil:	■■■■□

WaaaghBar

Die WaaaghBar ist eine schlanke Leiste die sich an eurem oberen Bildschirmrand entlang anheftet und euch mit zahlreichen Informationen versorgt. In seiner Standardausstattung bringt die WaaaghBar bereits einige Funktionen mit sich, sechs Plug-Ins sind es um genau zu sein, dabei handelt es sich um eine Uhr, eure derzeitigen Koordinaten, den aktuelle Kontostand des Charakters, zwei Erfahrungsanzeigen in Zahlenform für das Charakterlevel und den Ruf Rang, eine Anzeige die euch über die Anzahl von eingeloggten Freunden auf der Freundesliste und Gildenmitgliedern informiert und der Anzeige der aktuellen FPS (Frames per Second). Was die Handhabung angeht ist die WaaaghBar zwar schnell eingerichtet, bietet aber leider nahezu keine weiteren Möglichkeiten an Individualisierungen, als das Hinzufügen von Plug-Ins die neue Anzeigen in die WaaaghBar integrieren. Um vorhandene Anzeigen entfernen zu können muss man die entsprechenden Unterordner aus dem Inferfaceordner löschen. Ein Menü um Einstellungen an der WaaaghBar vorzunehmen ist in dieser Version leider nicht vorhanden. Generell besteht noch Bedarf an einigen Verbesserungen, aber die ersten Hinweise auf die nächste Version sind vielversprechend. Dieses Addon hat definitiv Potential und wer mit dem einen oder anderen Problem der WaaaghBar zu Recht kommt, bekommt zahlreiche Informationen übersichtlich in seinem Interface angezeigt und kann getrost auf verschiedene Teile des Standardinterfaces, wie die großen Erfahrungsleisten, verzichten.

Ostland (1034.40, 892.64) 2 14 3

WaaaghBar	
Version:	2.1
Spiel-Version:	1.03
Stand:	08.10.2008
Kategorie:	UI Styling
Archetyp:	alle
Benötigt:	LibSlash
Geeignet für:	Anfänger

Bewertung	
Einrichtung:	■■□□□
Zeitaufwand:	■■■■■
Handhabung:	■■■■□
Nutzen:	■■■□□
Gesamturteil:	■■■□□

Glossar: F wie Farmen

Nachdem wir in den vorangegangenen Ausgaben die Buchstaben A-E abgehandelt haben ist mit dieser Ausgabe nun der Buchstabe „F“ an der Reihe für unser Glossar ein Gesprächsthema zu liefern. Während im letzten Magazin ein eher theoretischer Begriff analysiert und erläutert wurde handelt es sich dieses Mal wieder um einen etwas praktischeren Begriff. „Farmen“ steht diesmal im Mittelpunkt unserer Betrachtung. Was genau versteht man darunter und wie funktioniert es? Und was ist ein Farmer dann eigentlich im Detail?

Farmen ist ein relativ neuer Begriff. Das Wort „Farmer“ von dem er abgeleitet wurde existierte bereits weit bevor an Computerspiele, Strom oder Lebkuchen überhaupt zu denken war. Naja, eventuell gab es Lebkuchen schon, aber den Rest sicher noch nicht.

Die Geschichte des „Farmens“

Im Jahre anno 1602 bezeichnete „Farmen“, welches übrigens aus dem Englischen abgeleitet wird bereits genauso viel wie heute - nämlich eigentlich gar nichts. Schließlich existiert „farmen“ als eigenes Wort überhaupt nicht. Weder im englischen noch im deutschen. Es bezeichnet also weder die Art von Arbeit, bei der man sich draußen auf dem Feld mit ein paar Salaten oder Maiskolben vergnügt, noch die Art, bei der man zu Hause vor dem Fernseher steht und mit dem Wii Controller wild in der Gegend rum fuchtelt um die Mistgabel über den Bildschirm zu steuern.

Die Geschichte des Begriffes Farmen ist somit kurz und schmerzlos. Wahrscheinlich wurde der Begriff von den Spielern der ersten typischen „Hack `n Slay“ Spiele erfunden, da man gerade bei diesen auf das Farmen angewiesen ist um weiterzukommen. Also sind wir dann doch wieder bei der harten körperlichen Arbeit - für die Spielfigur natürlich.

Give it to me! NOW!

Aber was genau ist dieses „Farmen“ denn nun? Und warum sollte der Begriff von der obengenannten Spielergruppe geschaffen worden sein?

Die Antwort auf die letzte Frage ist schnell gegeben: „Weil sie`s konnten!“ Die erste jedoch benötigt etwas mehr Erklärungsbedarf und daher müssen wir ein wenig ausholen um sie zu beantworten. Sicherlich kennen viele unserer Leser den einen oder anderen sogenannten „Asia Grinder“. MMORPG`s also bei denen man hauptsächlich durch das ummoschen von aber- und abermillarden von Gegnern das nächste Level erreicht. Hierbei fällt natürlich relativ viel Müll - im Fachjargon auch als „Loot“ bezeichnet - an.

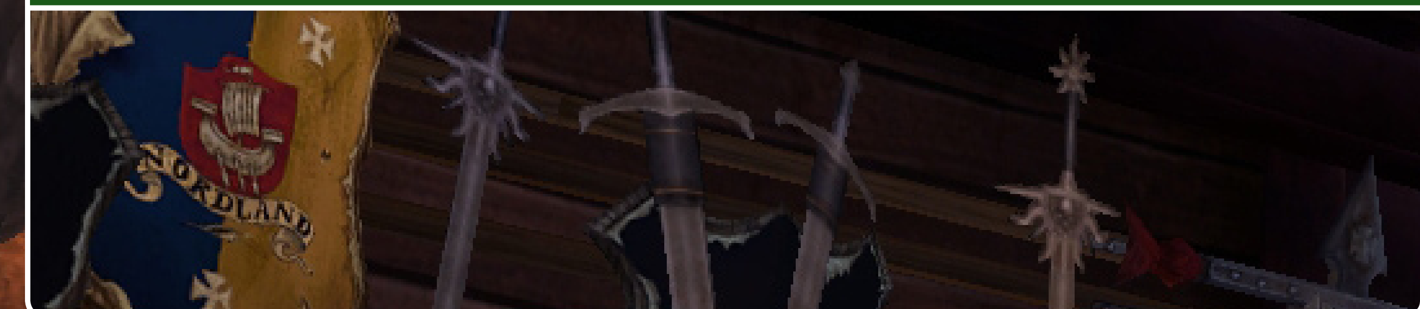
Mehr! Mehr davon!

Nun könnte es theoretisch jedoch der Fall sein, dass man das eine oder andere Teil dieses Schrotts in mehrfacher Ausführung benötigt. Was tut man also? Genau, man schlägt einfach weiter Skelettköpfe ein, zieht Wölfen das Fell ab und stutzt Harpyien die Flügel. Dabei hofft man natürlich darauf, dass die Viecher genau das fallen lassen was man benötigt (was übrigens nie klappt). Hört sich das nicht bekannt an? Du siehst also, auch du hast bereits gefarmt, denn genau diesen Vorgang bezeichnet man in MMORPG`s als „farmen“. Sicherlich könnte man stattdessen auch das Wort „sammeln“ verwenden, aber das klingt eindeutig uncool und wir Onlinerollenspieler sind schließlich alles andere als das.

Farmer und stolz darauf!

Beim Wort Farmer denkt man in Bezug auf den MMORPG Jargon meist zuerst an den bösen Begriff des „China Farmers“. Natürlich zählt auch er zu den typischen Sammlern und ist somit in nahezu allen großen MMORPG`s vertreten. Der typische Spieler bedient sich gerade aus diesem Grund nahezu immer am Verb des Wortes „Farmer“. Somit ist man selbst nie ein Farmer, man farmt nur. Klingt bescheuert? Ist es aber nicht, schließlich muss man unterscheiden, dass der normale China Farmer nicht weiter am Spiel selbst teilnimmt außer durch sein Farmen während der Standardspieler dies tut.

[alba]



Lest auch unsere anderen Ausgaben!



Ausgabe 5



Ausgabe 4

Alle Ausgaben findet ihr als Download auf www.fl-gaming.eu/frontline

IMPRESSUM

Verlag:
FrontLINE Gaming

Ihr findet uns direkt an der Front.
But remember: One Step Behind!

Reichweite:
127.926 Downloads
3.500.000 PI's / Monat

Website:
http://www.fl-gaming.eu/frontline

Quakenet:
#frontline-magazin

E-Mail:
frontline@lod-guild.eu

Redaktion:
Martin „Maddin" Skwara [mask]
Alexander „Ary" Bartels [alba]

Freie Redakteure:
Lars „Athoriel" Konrad [lako]

Recherche:
Tobias „Bari" Rager [tora]

Grafik & Layout:
Daniel „Pente" Seehuber (Ltg.) [dase]
Thomas „Kons" Ludwig [thlu]

Übersetzung:
Martin „Rowhin" Eberl [maeb]

Public Relations:
Oliver „Phexon" Kösters [olkö]

Für Kritik, allgemeines Feedback, Vorschläge, Wünsche etc. schreibt uns eine E-Mail an **frontline@lod-guild.eu**





www.fl-gaming.eu/frontline